

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

16 COMBAT PILOT

Mini FALCON 64-en

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

A legnagyobb sületlenség a föld kerekén
— a Lucasfilm legújabb játéka

WINDWALKER

Szelek szárnyán a keleti misztika

FISH (már megint)

A haland vége



A CoV terjesztői:

Hírlapkereskedelmi
Közvetítő Kft.
Országosan is
Hírlaprusoknál

KELENFÖLD Kft.
Könyvesboltja
Budapest
XI. Szabadság u. 68.

ÁFÉSZ Könyv és
Zeneiáru Kft.
Jászberény
Lenin tér 1.

MÉDIAPRINT
Pressgross Kft.
Zöld standja
Országosan

MIKRO-BIK Kft.
Szaküzlet
Miskolc
Széchenyi u. 49.

Baranya Ker. V.
PC Komplex Üzlet
Pécs
Majosi u. 2.

COMMODORE Márkák Kft.
(DIGITALY Kft.)
Budapest
IX. Tölgys u. 29.

MEGAPEX Kft.
Szaküzlet
Gyongyos
Szt. Bertalan u. 4.

KSH SZÜV
Szaküzlet
Szombathely
Szt. Márton u. 31.

EURO-ASIA Kft.
Szaküzlet
Budapest
V. Petőfi Sándor u. 3.

MEGAPEX Kft.
Szaküzlet
Eger
Széchenyi u. 21.

RAMORG GM
Szaküzlet
Zalaegerszeg
Munkácsy M. u. 3.

FOTOELEKTRONIK
NOVOTRADE Szerviz Kft.
Budapest
V. Magyar u. 12-14.

SZIGMA Szám.tech.
Szaküzlet
Kecskemét
Rákóczi u. 4.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlet
Győr
Schweidel u. 19.

AKV Műszaki
Könyvtárház
Budapest
VI. Liszt F. tér 9.

Zahorn János
Kereskedő
Békéscsaba
Kun B. u. 11/2.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlet
Mosonmagyaróvár
Szt. László tér.

APISZ SZÁMALK
Szaküzlet
Budapest
XI. Budafoki u. 7.

AXIS Kft.
Szaküzlet
Baja
Szabadság tr. 2.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlet
Sopron,
Orosz tér 5.

Tartalom

| | |
|-------------------------------------|----|
| Intro | 1 |
| Windwalker (C-64, Amiga, PC) | 2 |
| F-16 Combat Pilot (C-64, Amiga) | 9 |
| Fish! (C-64) | 15 |
| Secret of Monkey Island (Amiga, PC) | 17 |
| Plus4 sarok (Plus4) | 28 |
| Adventour | 31 |
| Olasói hirdetések | 36 |
| CoVboy Posta | 39 |



Épp ez jutott eszünkbe...

Köszöntünk mindent a kicsit rendhagyóra sikerült CoV 15-ben. Annyiban mindenképpen rendhagyó a mostani szám, hogy egy kicsit odahagytuk benne a rendet csak egy pillantás a tartalomjegyzékre és mindjárt egyértelmű, hogy miről is van szó. A TókosMákos és az Info rovatok természetesen nem szüntek meg, mindössze annyi történt, hogy jarvanyos megalománia sóport végig a CoV HQ-n és kicsit nagyla sikeredtek a mostani számunkban a leírások és kiszortoltak néhány dolgot. Ennek vagy az az oka, hogy állagon felül szoszatyaiok vagyunk vagy az, hogy a játékleírások a hosszú tavaszi éjszakákon eszrovetlenül kiterjednek. A SECRET OF MONKEY ISLAND például úgy elterpeszkedett az újság közepében, hogy teljesen kiszortolta a POLICE QUEST II-puzzle második darabkáját. Elnevezést kérünk a Sierra-rajongóktól, de annak nem tudunk teteje lett volna, ha az egyiket belejezzük és a másikat meg megint lebehagyjuk. Legközelebb próbáljuk az adósságot.

Meg egy apró lormar változás a Tartalomban. Jónéhányan kérték, hogy ha olyan játékokat ilunk, ami IBM PC-n is létezik, akkor ugyan tartsuk mai fel, hogy a leírás arra is használható. Persze nem kerül — akkor miért ne? Ezentúl a Tartalomban jelöljük, ha a játék létezik PC-n is.

Mostanság már általánossá vált a híres a hazetások írásáról, hogy nem bír meg nekik CoV-ot venni (Persze, hogy nem bír meg! Elő kell inkább fizetni! — CoVboy). Ebben végső soron igazuk van hiszen az utóbbi néhány számunkban maximum a TókosMákosban volt olyasm, amit használhattak volna. Arról viszont nem mi lehetünk hogy az általunk — igazán jónak írt játékok lemezen jelennek meg. Ezen a problémán persze könnyen segít helunk a következő CoV-tól kiharad egy játékleírás és helyette lesz néhány oldal töltet — a játékszerzőtől visszatérnek.

Important Nóta CoVboytól Tisztelt uraim! Köszönöm mindazon leveleket, amelyben felháborodottan kérték tőlem számon, hogy miért kaptak bonus példányt a Computer Mania c. folyóirat első számából és milyen jogon adtam meg akarkinek is a címüket. Én senkinek nem adtam meg semmilyen címet, ha csak nem a sajátomat. Azt hiszem alapvető lelőrtésről van szó: én levelezési rovatot vezetlek, nem nyilvános tudakozót. Egyébként sem értem, hogy miért irozzam földulnak ezzel a kérdéssel és miért nem mondjuk a Deltacom Kft.-hez vagy a Kulturprofil Kiszervezőkhez? Továbbá az sem világos, hogy miért van felháborodva valaki, ha kap valamit ráadásul ingyen. Tessenek boldognak lenni! Az élet szép és a világ teli van adakozó kedű emberekkel. Hurra!

Újság Indul: 4, 3, 2, 1... (én lapoznék)

Commodore Világ (újságszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felölös kladó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Cimlapterv: Kovács József

Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a Spectrum Világ,

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Windwalker

Az **Origin** cegél valószínűleg nem kell bemutatnunk adventure-rajongó olvasóinknak, hiszen 64-en és Amigan is már olyan egyszerű alkotásokat mondhattak magukénak, mint például a **SPACE RIDDLE** (ami még mindig nem az **ELITE II**), a **TIMES OF LORE** vagy a szűnni nem akaró **ULTIMA**-sorozat (ami most már a VI. résznél tart, szóval akár a **NEVERENDING STORY** néven is luthatna). Mindenesetre abszolút nem az jellemző a játékaikra, hogy néhány órával vonattunk indulása előtt be lehetne lőtni őket unaloműzőnek; az **Origin** összes játéka magán viseli azt a kellemetlen tulajdonságot, hogy csak számos újrakészítés után lehet valami házifetoghalo eredményt elérni velük. Most az egyik legjobban sikerült alkotásukkal fogunk foglalkozni, ami a keresztségben a **WINDWALKER** nevet kapta. A játék ugyan abszolút nem számít újdonságnak (64-en '89-ben jelent meg négy lemezoldalas készletben, Amigan és IBM PC-n '90-ben), viszont nagyon kevesen ismerik. Ez elég érthetően, hiszen 64-en az egyik legizgalmasabb és legnehezebb arcade/adventure (szó szerint az egyik lete arcade, a másik pedig adventure), sőt, még azt is megköcköztetnánk, hogy a harci részek animációja és a karakteres grafika kivitelezése miatt nemcsak a nehézsége miatt emelkedik a 64-es játékok tengeréből.



A 'lépésről-lépésre' recept' a **WINDWALKER**-rel kapcsolatban több ekből is teljesen kizárt; a játékos tulajdonképpen arra indul el, amerre jölesik neki, végig a játék során tendkívül fontos az időzítés, azaz néhány dolgot csak a megfelelő pillanatban lehet elvégezni, a kulcsszereplők jó része mozog — és így tovább — így lehet az alábbi lipphalmazban a játék kezdését, a legfontosabb cselekvéseket és néhány lelképet fogtok találni.

A történet egy tavol-keleti királyságban játszódik (nevezzuk mondjuk Va La Holnak), valamikori az ősi hősi időkben. Az uralkodó bekösen uralkodik, az alattvalói pedig bekösen alatta vannak. Tökéletes az idill. A birodalom lakosai két kisebb halászfaluban telepedtek le, amelyekel **Pulin Tinn** és **Xiang Loh** neven neveznek, de mivel a nyelvük mindig a szajpadlásukhoz akar tapadni, midőn lakhelyük iránt érdeklődnek, már erősen lantolgatják, hogy atkerasztelik őket #1-re és #2-re. A két falun kívül meg egy csomó magányos viryiló is változatlansá teszi a tájat, amelyeknek előéletően nem adtak semmilyen nevet — ottól lüggetlenül meg lakottak. A szigetrendszer egy tavol-keleti tagján lokszik a Tudás Temploma, ahol buddhista szobroszások a vízparton kívül robbozredovas tudásukat is művelik. Ha a XX. században játszódna a történet, akkor bizonyára neves idegentorlalmi központ lenne a királyság egyik nehezen megközelíthető része, amit a Halál Szigeténél neveznek. A megközelítési nehézségek abból adódnak, hogy csak úgy lehet odajutni, ha előbb az ember meghal (vagy ha van térképe és tudja, hogy egyáltalán merre lerszik). A sziget arról híres, hogy itt lermi gyümölcsöt a Halhatatlanság Barackfája, melláto pedig egy panda maci őrködik. Ez persze csak süket mendemonda, hiszen élő ember meg sosem evett ebből a gyümölcsből — a halottaknak pedig mai ugyls mindegy...

Mig a kalandor a királyság atlaszában kotorászik, különös események lőrténnek: egy szép (vagy csunya?) (Kinek azóp, kinek csunya — **CoVboy**) napon az alvilág valamelyik sötét bugyrából előtvereredik a gonosz Hadui és ugyancsak tendkívül gonosz varázslójának segítségével magához fogadja a hatalmat. A gonosz hadurak jó szokása szerint előzi trónjáról a jóságos uralkodót jó messzire — talán csak a Buddha tudja, hogy hova (**Buddhapestre...** — **CoVboy**). A Hadui tehát átveszi a hatalmat, a végaólig kiszitpotyozza a nepet, láudhsul a bérás Nübia hercegnőt is elitabolja és lógságba vett. Gonosz varázslója nem előgszik meg elnyivel és további órdogi lervekkel kovácsol. Elhalátozza, hogy megnyitja az Astral kaput, hogy a sólóság halatlnai ezen keresztül lészalljanak a vidékre és elukra állva a sólóság ura lehessen. (Azelőtt egy osztályon apolták a lőket **Mandibie** puspokkell, aki a **LOOM**-ban szólatkozott ilyen viccekkel.) Még mielőtt mindketőjükön elhalámasodna a nagyzezl vágy **Xiang Loh** lulu mellélt partra száll egy ismeretlen lialal harcos, aki azt vette a fejébe, hogy megtörli a Gonosz hatalmát. Küldetésére mindössze annyl idő áll rendelkezésre, amennyi a lallholdtól az újhoidig ettelik — azaz pontosan 28 nap. Egyelőre felszerelése és tudása kizzo logtíjas a nemes feladati vegiohajtasához, de az idő remélhetőleg majd meghozza a gyümölcsöt.



Már a kezdet is belfősen indul

Már az intro is lehetőséget nyújt, hogy egy kicsit befelingassuk magunkat a keleti misztikába: egy Buddha-szobor scrolloz be komatosan a képernyőre. Előtte a főhősünk mulat be néhányat a kung fu harcműveszel mozgatlansoraiból miközben a háttér

bokral kozott a 'Paszlődnij Ninya' reklamambere oson ide-oda. Ez mindaddig tart, míg Buddhából csontváz nem lesz és ha nem vagyunk elég túrgék a **SPACE** megnyomasával akkor buniesből megint megnőzhetjük az egészet.

Később megjelenik **Mnebius**, aki mai híressé vált egy másik **Origin**-játék címszereplőjeként. Most inkognitóban van, mert lopoklócol visel a fején és azt állítja, hogy a neve **Windwalker**. Ő vigyazza majd legjobb tanítványa léleleit, aki küldetésével tulajdonképpen az ő akaratát hajtja végig. A játék során kettős leladata van: ha valahol elpusztulunk és a Halál Angyala buzgon kóroz forulattunk, akkor hirtelen megjelenik és kilagad a karmaiból (kezdhetük előlől a játékot, de legálább nem kell újralőtenünk), továbbá ahogy haladunk előre az időben, gyarapítjuk tudásunkat és pozitív dolgokat művelünk, időről-időre érdeklődik nálunk a következő tudati szint neve után. Sikeres válasz esetén meg is adja nekünk. A játék elején **Mnebius** mestert megkérdezi, hogy edzeni óhajtunk-e vagy fejest ugjunk az ismeretlenbe. Ha most kezdjük a játékot akkor mindenképpen edzenünk kell, hogy tapasztalatokat szelazzunk minden lehetséges ellenfél ellen (törrel harcoló rabló, karddal harcoló birodalmi gárdista, pusztá kazzal harcoló nindzsa, Hadui két karddal és egy pusztá kézzel harcoló figura, akiről később kiderül, hogy azok tulajdonképpen mi vagyunk). Mivel küldetésünk során először pusztá kézzel harcolunk, majd — szorzeteként — bottal is, edzőskor mindkét módszerrel küzdonunk kell. A harcban az irányítás a következő billentyűkkel lőrténik:

'A'/'S': lépés előre/háttra
'Z'/'X': csúszás előre/háttra
'I': rúgás fejre
'O': ütés fejre (bottal) ugyancsak ütés fejre, de most bottal)
'K': rúgás fejre féltorlódattal
'L': rúgás gyomorra
'<': szaltó előre (bottal, dőlés gyomorra)
'>': szaltó hátra (bottal, ütés lábszára)
(PC-n és Amigán egérral is irányítható a küzdelem)



▲ Megállj, B! Csak, mindjárt összekeccolok!

Haic közben kötelele heicmodort alkalmazhatunk, amelyek között a SPACE-szel kapcsolhatunk át a koncentráció (CONCENTRATION) közben az ellenfél mindig csak akkor mozdul, amikor mi intuícióval (INTUITION) az ellenfél mozgása folyamatos (logikus, hogy koncentrációval jobb eredményeket fogunk elérni). Ha az ellenfélle sikerül egy nagyobb csapást (You find a powerful blow) vagy több kisebbet bevinni akkor az szépen összeomlik. Ilyenkor két dolog lehetséges vagy meilod ohol van (Your opponent is tendered humiliss) vagy talpraszokken es folytatja a küzdelmet (Your opponent is determined. He leaps back on his feet). Ha végleg elfokudt, akkor kérhetünk ismétlést (Reflect on your experience?), ami az edzésnél nem árt, most megnevezhetjük, hogy az egyes ellenfelek ellen milyen lámadás volt hatékony. Edzésnél mindig menjünk végig az összes ellenfél ellen es így kezdéskei mai rögtön a 2. tudási szintről (Badget) kezdjük a játékot. Miután végaztunk mindenki vel, Mianibus gratulál, hogy a védelem igazi művészeivé váltunk. Megköszöztatljuk a szerekesenket (VENTURE FORTH). A képernyő bal oldalán látható a játéktér, amely kissé meglepő módon kivitelezett 3D-ben scrollozatható. A különböző szereplőket aicok jelölik. A játéktér főszereplője természetesen csekelységünk, valamint a gonosz Hedúr es varázslója. Rajtuk kívül még egy csomó mellékszereplő is vár, aiktól usefut stultakat es infokat szorozhatunk.

Ka Po Nyöl nemzetsége: talubeli földművesek, eserteg infokkal szolgálnak. Reggel mindaddig nem akarnak beszélni velünk, amíg nem voltak a templomban. Infoknak érdekes sajátossága, hogy fantasztikus ujdonságként közlik velünk ezt, amit már úgyis tudunk...

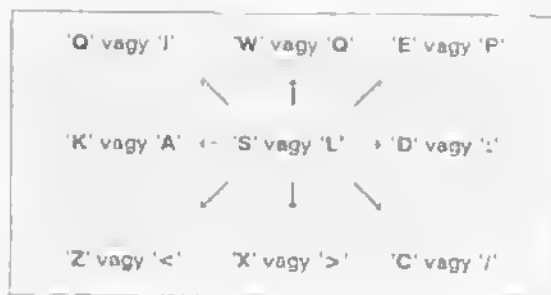
Nem Oda Buddha nemzetsége: papok. A két falu templomában találkozhattunk velük. Infokat adnak es áldást a tőmjentustólra. Ha Lat Hoz nemzetsége: halászok, a tengeren találkozhatunk a báikkal. Infokat adnak, továbbá néhány holmit kínálnak eladásra (általában minden drágábbban, mint a kereskedők). Csen Csel Ve Led nemzetsége: talubeli kereskedők. Különlalo árukar kínálnak eladásra es néha infokkal is szolgálnak. Link Csel Csak nemzetsége: josok, akik pénzért homatyos infokkal szolgálnak.

Be Ken nemzetsége: varázkos emberek, akik különféle varázslókatok arulnak pénzért.

Lej Mol nemzetsége: koldusok, akik infokat adnak pénzzert. Rossz tulajdonságuk, hogy mihelet a látóterükbe kerülünk azonnal meglegjmolnak bennünket. Ilyenkor célszerű adni nekik egy pénzdarabot — ellenkező esetben csökken a tisztességünk ménéke.

Az említett népek a két faluban (vagy közelében) laknak. Rajtuk kívül még találkozhunk néhány lura szerzetessel, amelyek nagy része jelenlegi évenység (rádó, garóda, nínóza, srb.) vagy valami egyéb más fajta — később majd ugyis találkozunk velük.

A játék egy billentyű megnyomásaia indult. Ha nem csinálunk semmit (azaz várunk), az alsó sorban egy kis yinyang jel indult el balról jobbra és amikor a sor végére ér, akkor megjelenik egy PASS felirat. Ez azt jelenti, hogy egy lépést kihagytunk és amíg mi álmodoztunk, a többi szereplő lépett (természetesen mihelet mi lépünk egyet, a többiek is azonnal lépnek). Főhősünk irányítása a billentyűzetről történik, minden egyes billentyűnyomás egy karakterhellyel lépteti odóbb az őt szimbolizáló aicot. Az irányításnak egyebként érdekessege, hogy egyáltalán gondoltak a jobb- és a balkezes játékosokra is.



Ha mozgás közben vagyunk, az F1 billentyűre megjeleneik az I/O menü, ahonnan játékállást menthetünk/lotherünk (SAVE/RECALL), ujiskezdhajuk a játékot menfessel es anélkül (SAVE AND QUIT/ABANDON) valamint kikapcsolhatjuk a hangot. Ha valamelyik menüben vagyunk, akkor az F1 kiléposnak (vissza a játékhoz) felül meg. Ugyancsak ez a helyzet haicban is alic szőgyentekhes megtulamadast eredményez (ami persze lecsapolja a tisztességet).

Általában a főhős van a játéktér középpontjében, azonban ha valaki beszél hozzánk, akkor automatikusan a beszélő kerül középre. Ha valamelyik szereplővel találkozunk, akkor két eset lehetséges.

- ha valamit akar tőlünk, akkor megszólít bennünket. Eito nagyszerű példa kinalkozik rogrón indulaskor, amikor egy rabló kei fel fel arra bennünket, hogy adjuk at a pénzünket vagy a várunkat. 'RETURN' re megjeleneik a játéktér alsó részén az előtünk álló választások listája es a kuzorral kiválasztathatjuk, hogy mit akarunk lelelni. Rabló eszerén például ez két lehetőség: tahar átadjuk a pénzünket, ami alapvetően elég nagy mairhaság (GIVE HIM THE MONEY) vagy olengedjük a lulunk mellett a lonyegeresét (IGNORE HIS THREAT). Ez utóbbi azt eredményezi, hogy haicolnunk kell ellene. Győzolum eseten megjeleneik főhősünk feje es közir, hogy amikor az ellenfél összeieskadit, akkor mit ejtett el. Ez általában ölelem, fustoló, valamilyen gyógyszer vagy pénz — ez automatikusan leez zont kerül. Ha leveink bennünkkel a haicban, akkor Mianibus megengedi, hogy ujakezadjuk a játékot (vagyis csak egyetlen életünk von). Mivel nagyon sok ollonséggel fogunk találkozni, a játéknak ez a vonása rendkívül mértékben emelli a játékos adienahnszúrget.

- ha nem akar tőlünk semmit az illető, akkor csak simán elhalad mellettünk. Ilyenkor megszólíthatjuk mi nyomjuk meg a 'RETURN' billentyűt, majd a megjelendő DIRECTION? kérdés re azt az iránybillentyűt, amerie a megszólítandó személy áll. Ugyanez a módszer használható tárgyak megvizsgálására is (úszonklvül, hogy nekigyaloglunk) például ha a parton állva — "megszólítunk" egy hajót, akkor intet kopunk róla. Az ellenségekkel (rabló, nindza, gárdista srb.) nem lehet beszélni, most nem válaszolnak — ellenben mihelet lottúnrak azonnal felénk igyekoznek es majd őt fognak bennünkert megszólítani.

- "megszólíthatjuk" magunkat is, ha a DIRECTION? kérdés re az 'S' vagy az 'L' billentyűvet válaszolunk. Ez azt eredményezi, hogy a lelső részén megjeleneik a nevünk, a hónapbór elott idő es főhősünk arcképe. Ez utóbbinak az állása is lényeges, amikor öhesek es/vagy álmosak vagyunk, akkor — a normalistól eltérően — az aic nem balra, hanem jobbra neez es a kifejezése is kissé meingező formát öit (ezzel párhuzamosan a játéktér bel felső sarkában is megjeleneik a HUNGRY es/vagy SLEEPY felirat). Lejjebb látható a nálunk levő tárgyak listája. Választasuk után leírást kapunk róluk es a játék megérkez, hogy uranunk-e nasznami. Kezdetben nálunk levő tárgyak.

gyékénymatrac (STRAW MAT), ha a program jelzi, hogy aludnunk kőne (SLEEPY), akkor ennek választásával kezdhetjük meg a szunyókálást — egyébként rövidesen csökkenni fog az erőnlétünk. Az alvás 1 napig tart, annak letöltése a program megkérdi, hogy folytatjuk-e a pihenést? (Teljesen felesleges, de ha 'Y'-nal válaszolunk, akkor 'SPACE' megnyomásáig horgony fűhősünk. Ez általában biztonságosabb, mint a mászkálás, de a játék célja nem az, hogy halálmegelőző bátorisággal aludjunk lefelé.)

pénz (MONEY) a királyság konvertibilis fizetőeszköze a cseng, aminek a neve elég jól cseng (ellentétben a schillinggel, ami viszont sílingel). Általában a legtöbb tárgyhoz vásárlás útján juthatunk hozzá (vagy úgy, hogy egyszerűen ellopjuk, de az nem túl szép dolog). Pénzt szerezhetünk a lánk támadó ellenfelek lecsapkodásával illetve a bonus-ládák kinyitogatásával.

tömjénfüstölő (INCENSE) Imádkozással lesz szükségünk rájuk (bővebben ld. később, akárcsak a többi tárgy szerepét). (Amígán es PC-n a kommunikáció nem billentyűkkel, hanem a jobb alsó részen található ikonokkal történik.)

Általában minden személlyel érdemes beszélgetni (mai amelyik nem támadott meg bennünket), mert újabb és újabb információkkal gazdagodunk. Beszélgetésnél általában az alábbi témakörök közül válogathatunk.

WHAT ABOUT YOU. A kezdeti személy megmondja a nevét és foglalkozását (esetleg azt is, hogy éppen mit csinál).

CAN YOU ADVISE ME. Tanácsokat kérhetünk (lül sok használható tanáccsal nem szűn szolgáltak nekünk senki).

REGARDING PEOPLE/PLACES/THINGS: Különböző infókat kérhetünk a történet egyes szereplőiről (PEOPLE), helyszíneiről (PLACES) illetve különleges tárgyairól (THINGS). A játéknak érdekes (és jól) vonása, hogy minden dolog után csak akkor kezdhetünk el beszélgetni, amikor legalább egyszer mai hallottunk róla valamilyen más témával kapcsolatban.

Ha nem valamilyen épületben vagyunk, akkor a játéktérben látható az égbolt, amely az óra szerepét is betölti. A Nap és a Hold állásából következtethetünk az idő múlására, továbbá a Hold formája is jelzi az egyre csökkenő időt. A játék folyamán még nagyon fontos lesz, hogy kezdésnél még nincs teljesen lefűtve (A szereplőktől beszerezhető infók időhatárolói többnyire az újhordia és a felhordia vonatkoznak. A holdhoz viszonyított időbeosztásról részletesen olvashatunk majd a Kolostor egyik lekeresésén — fontos, hogy az újhord és a felhord nem csak egyetlen napon jelennek meg).

A játéktér mellett 4 ábra látható, amelyeket egyes tulajdonságainkat mutatnak (az értékek kis korongok jelölik, maximumnál az összes korong bal oldalán van).

— **blakafej** (Nicsak! Egy tehén! — CoVboy) az erőnk szintjét mutatja. Csökken az ellenség által bevitt találatoknál illetve ha szükség esetén nem eszünk/alszunk (az evés vagy az alvás többnyire az elvesztett korongok felét adják vissza). Maximuma növelhető gyógyító varázslattal (HEAL MY BODY) vagy gyógyító italokkal (Pl. Health Elixir).

— **villám** a szellemi fitessége (SPIRIT) mérése. A Halál Szigetén szokott csökkenni, ha lucsa élőlényt fogyasztanak belőlünk. Ez is Imádsággal (ENPOWER MY SPIRIT) gyógyítható.

(Fontos, hogy nem gyógyító imádságok alkalmazásánál ennek a két paraméternek a maximumon kell állnia, különben az imádság nem lesz hatásos!)

— **tömjénfüstölő** a tisztessége (HONOR) jelzi. Csökken, ha nem adunk pénzt a koldusnak, harcban alszoladunk az ellentel elől vagy a két falu valamelyik házából kivetés nélkül viszünk el valamit. Természetesen az új hős szívesen fogadja a becsületot és sohasem lop el különböző útgébe akadó tárgyakat (vagy ha igen, akkor csak ritkán), mert csökken a tisztessége. Ha mai mindenképpen lopni akar, akkor lop magának füstölőt is, mert a RESTORE MY HONOR imával ez a paraméter is visszaállítható.

— **yinyang jel**, az egy igen szép kőfés a játék részéről. Minden olyan esetben, ha a játékban meghalunk vagy egy régebbi játékállást visszatöltünk folytatásra, az értéke eggyel csökken — vagyis a játékot maximum tiszta folytatathatjuk.

Mint láttuk, a yinyang kivételével az összes paraméter visszatöltölhető — misztikus programról lévén szó, természetesen a megfelelő imádság elismertetésével. Imádságokat különböző lakócsokan fogunk majd alkalmasint találni (továbbá varázselejt talizmánokhoz is imádkozhatunk), de az imán kívül néhány vallási kegytárgya is szükség lesz. Az imádkozási tudnivalók a

falu templomában találhatók itt egy kopaszra borított buddhista szerzetes fogadja a látogatókat és felhívja a figyelmünket az ottáron látható írásra "Midőn meggyújtad meg szentelt füstölőt és a lánjón kákos füstje a magasba száll" — hm, inkább leírjuk embeli nyelven: tehát az imádkozáshoz először is szükség van egy tömjénfüstölőre (INCENSE), amit beszerezhetünk pénzért is a kereskedőtől vagy a falubeliektől, de a levett allentek is gyakran elegetnek ilyenek. Néhány füstölőt összegyűjtve felajánljuk el a templomba és a szerzetes megszólítása után kezdünk is a füstölőre. Ezzel megajdja az összeset (COMMON INCENSE-ből BLESSED INCENSE lesz), ami nálunk van — most máj lehet imádkozni mellettük. Ha 'megszólítjuk' magunkat és a tárgyaink listájából a füstölőt választjuk, akkor be kell gépelnünk az ima nevet és várunk a hatást. Imádkozással nemcsak gyógyítás, hanem lemesztett fegyver illetve képességeket is gyánthatunk magunknak. Az imádságok közül a HEAL MY BODY az erőt, az ENPOWER MY SPIRIT a felkierőt és a RESTORE MY HONOR a tisztességet állítja vissza, az EXORCISE egy tűzlabdat hajít a meghalmozott irányba (máí amennyiben a varázslat az adott helyen használható), a QUICKEN MY PACE pedig a duplájára gyorsítja a mozgásunk sebességét: amíg mi bentl lépünk, az ellenfelek egyet (ha nem tényleges varázslat játszunk, akkor a Hadurak csak ennek a varázslatnak a segítségével lehet lecsapni).

A képeink alsó részén láthatjuk a nevünkkel és a tudasszintünk besorolással, amelyet Moebius fog időnként említeni, ha válaszolunk arra a kérdésére, hogy mi a következő szint neve (ha végigcsináltuk a tréninget, akkor rögtön Badgerként kezdünk). Tulajdonképpen a szintnek nincs különösebb jelentősége, de felfogható eredményjelzőnek (és persze védelemnek is). A tudás 4 osztályra, az osztályokon belül pedig 6 szintre tagozódik (az osztályok a negy fő elem, a szintek pedig különböző állatok nevével viselik).

| EARTH: | WATER: | AIR: | FIRE: |
|----------|-----------|---------|-----------|
| Mongoose | Barracuda | Raven | Viper |
| Badger | Manta | Owl | Cobra |
| Boar | Octopus | Heron | Crocodile |
| Wolf | Shark | Falcon | Pylon |
| Lion | Dolphin | Condor | Hydie |
| Bear | Whale | Phoenix | Dragon |

es az utolsó fokozat Windwalker

Mivel a királyság egy csomó szigetről áll, gyakran fogunk ide-oda hajózáni. Tengerre szállva az aünk helyett egy hajót látunk felvont vitorlavat. A kiszallas a hajából úgy történik, hogy a tárgyaink listájából a vasmacskát (ANCHOR) választjuk és az ABOARD? kérdésre 'Y' billentyűvel felelünk. Ilyenkor fűhősünk becsobbán a sekely vízbe és kifalhat a partia (a vízben uszva csak a lel aünk látszik). A tengeri majdnem olyan fogalmas mint a szárazföld. A közeledő hajók szandekát mai a vitorlájukról leolvashatjuk, ha ugyanolyan hajó érkezik mint a mienk, akkor az análmatlan (halász), ha a hajó vitorlaja szurke, akkor rabló vagy nindza (több is lehet egy hajó fedélzetén), ha piros, akkor egy birodalmi gálya kapott el bennünket és felszólít, hogy menjünk oda azonnal hozzá (ha odamegyünk hozzá, akkor meg kell küzdenünk a rajta levő gardistákkal, ha nem, akkor üldözbe vesz és lovoldozesével jól lecsapolja az energiánkat). Akárcsak a KING'S BOUNTY-ban, itt is baina ládákban vannak elhelyezve a bonusok kinyitáruk nem számít lopásnak, tehát ingyen juthatunk némi pénzhez, füstölőhöz, ételhez vagy életelixirhez. Bonus-ládákat találhatunk a bailangokban, hazakban, nyit telepen. (A tippekben nem szolunk a bonusokról, hiszen logikus, hogy mindenki felveszi majd őket.)

Körülbelül ennyi az a néhány apróság, amit nem art tudnunk mielőtt elkezdünk játszani a WINDWALKER-rel. Talán jól jön néhány tipp ahhoz, hogy mit is kőne csinálni.

• A megkezesi helyről baina egy vak koldust látunk, aki a kereskedő háza előtt állidogol. Odabent a házban egy post (jobb oldalon) és egy kereskedőt (bal oldalon, a post mögött) találunk. A jósl megszólítva három csengőt jósothathatunk magunknak a jövőt illetően: olmeletileg három pénzemet kellene dobaltunk a jósl utasításai szerint (ezt majd mindenki maga j, amiből ő

megjósolja a jövőt. Teljesen mindegy, hogy miket válaszolunk neki az eredményekről, ugyanis mindig ugyanolyan zűrzavart fog összehordani. Aztán a jóslás végeztével felhívja a figyelmünket egy bizonyos lefedezőre (ezek után már érdeklődhetünk belőle az utunkba akadó emberektől). A szoba másik végében levő kereskedő is ismeri a lefedezőt (EXPLORER): nála szokott bevásárolni és mindig arannyal fizet. Egy jó ideje nem járt már erre... A ház előtt álldogáló vak koldus pénzért méri az inokat, viszont már tud annyit mondani, hogy a lefedező Di Ahn Jonnak hívják és valamelyik Xiang Lohról keletre fekvő szigeten él.

Amikor a hajnal megvirrad és elkezd a nap lejönni, a falu egyik házából egy szakállas figura bukkan elő és a portán álló csónakhoz siet. Ha megszólítjuk, akkor azt mondja, hogy éppen halásznál indul, de tanácsolhat nekünk néhány dolgot (CAN YOU ADVISE ME). Azt mondja, hogy a jó halászs minden szükséges dolgot magával visz a tengerre — ő például élelmiszert, tömjönt meg ilyeneket szokott. Ha találkoznánk vele a tengeren, akkor csak nyugodtan szólítsuk meg... Nagyon könnyen találkozhetünk vele: mihelyt vízpartot bontott, mi is beugrunk a csónakunkba és követjük. (Később már elég nehéz lenne megtalálni, mert kint kovályog a tengeren.) Hajókázzunk utána és szólítsuk meg a hajóját. Rögtön vissza is kiabál és érdeklődhetünk tőle egyes helyek iránta felől (DIRECTIONS — az este van a téli képen), valamint cuccokat vásárolhatunk tőle (SUPPLIES). Az étel, a tömjéntüstől és a gyógyszer ára nőle líreálisan magas a kereskedőkhöz képest, viszont árul egy dolgot, ami soha máshol nem beszerezhető: teknőcöl (TURTLE) 10 csengért. Kétféle típusú ad el: zöldet, ami ehető és meztelen, ami ehetően. A későbbiekben feltétlenül szükségünk lesz legalább 4 teknőcra.

A falu templomában ördassuk meg a pappal a nálunk lévő füstölő(ke)t, majd olvassuk el az oltáron álló szent tekercset, hogy megismerjük az imádságokat. A papot ki lehet faggatni mindenféle inok után. Az inói nagyrészt nem kulcsfontosságúak, viszont a varázslóiról (ALCHEMIST) kérdezve mond valami érdekességet: az Astral kapu ellen nagyon hatékony az Igazságság-ság Tűzlebdája, ami az Exercise néven futó Imával állítható elő.

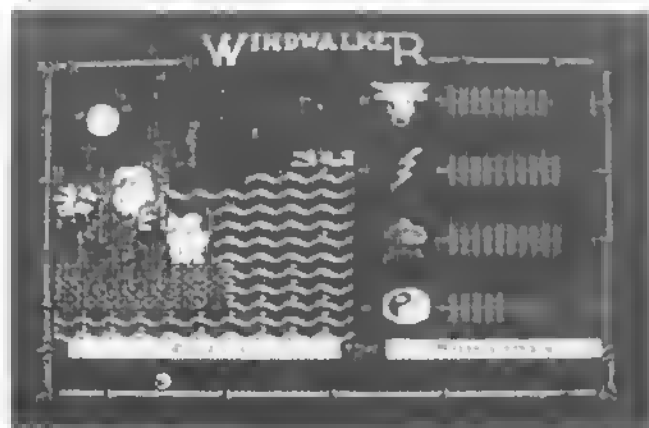
A kiindulási helytől egyenesen keletre vitatázva egy szigetre lelünk, amelyen nagyon vnyló álldogál (általában egy nindza is kószál körülötte, de ől gyorsan lecsatlakozik). Ez Di Ahn Jonnak, a lefedezőnek a háziója, ami ugyan elsőre teljesen üresnek tűnik, viszont a jobb oldali szobákban álló székényekél kinyitva sem találunk semmit... Ellenben feltűnik mögöttes valami: egy porcos, régi térkép (EXPLORER'S MAP) és egy hátterecs, ami Di Ahn Jon naplójának egy részletét tartalmazza és tele van jobbnál jobb infokkal. Az óregtű néhány különös dolgot ligyalt meg az újhald éjszakáján a varázslóval kepcselésben. A nagy ligyelgetés közben a Helál Szigeten kötött ki, ahol az északkeleti lőrtályban belebotlott egy Kah Noh Bi nevű öreg sámánba. (Az öregi egy barlangban lakik, amelynek a pontos helye a mállékel térképen megtalálható.) A derék kalandor úgy tartotta bölcsnek, hogy északkelet felől lép be a barlangba, mert így elkerüli annak a földnek egy csomó szörnyű besiláját... (lényleg elég becs gondolat volt tőle — mihelyt megtaláljuk, mi is betárljuk). Továbbá elvitt magával egy teknőspáncélt is, amiért cserébe Kah Noh Bi mester összetakoll egy láthatatlanná tevő talizmánt egy bizonyos vak ember cipőjéből Di Ahn Jonnak halvány fogalma nincsen, hogy mit tegyen az újhald éjszakáján megjelenő szellemek ellen, de gyanítja, hogy Shan Jang, a Hadúr varázslója állhat a dolgok hátterében. A téli képen egy másik barlang is jelölve van: az a Császári Palotától északra fekvő szigeten található és egy csomó tolvajnak nyűft menedéket. A tolvajok megfűjták némi aranyport a sorok lőrtályól, aki ettől ideges lett és elment leszamolni velük...

Még a lefedező szigeténel maradv, ennek a környékén repked egy érdekes madárka, egy gém (HERON). Amennyiben egy keleskedővel beszélgetve nem vásárolni (BUY), hanem eladni akarunk valamit (SELL), akkor azt mondják, hogy mindössze egyetlen dolog érdekli őket: gémfoll. A lefedező szigeten a gém valahol le fog szállni — ilyenkor közelítsük meg és 'szólítsuk meg'. A madár ijedten elloppen, de közben elejt pár lőlet, amit automatikusan magunkhoz veszünk. Jó pénzért el lehet adni a kereskedőnek, de az egyiket még valami másra is fel tudjuk használni.

Di Ahn Jon téli képét szemlélve feltűnik, hogy Xiang Lohról északra fekvő szigeten egy barlang bejárata nyílik. Odabent egy bonus ládát lelünk, a hátteriben pedig egy szép nagy bálványt. A bálvány alótti tokercsen fekszik a használati utasítás hozzá (De jól eldugták... — CoVboy). A bálvány mágikus hatalmát úgy lehet felszabadítani, hogy elejtjük előtte a Tancs tancot. A lőletlőpesek a tokercsen megtalálhatók (őrdemes őket lelni, mert van 14 db). Miután olvastuk, gyalogoljunk neki a bálványhoz és lőncoljuk el neki. Ad erre cseintbe egy gyógyszeres üvegcsét (Elixir of Health) (ide nem muszáj állitogatni, de a gyógyszer még jól jöhet a későbbiekben és itt nem kerül egy őrva csengünkbe sem).

Xiang Loh szigetétől északnyugatra fekvő egyik szigeten el Lu Shang (magyarul: Vay Ákos) egy kis csucos ledélő házikóban. Ha a császártól kérdezzük, akkor először ő is csak azt mondja mint a többi ember (elrabolták sfb), de ő hozzáteszi azt is hogy megmérgezték. Ha tudna, hogy miféle szerrel lőrtott akkor bizonyosan el tudná keszteni az ellenszerét. Tovább érdeklődve tőle, megtudjuk, hogy legnagyobb orome, ha valaki le lősdzhat néhány üvegcsét a varázsszereiből. Nekünk is hajlandó eladni barmit 10 csengért, amire csak vagyunk. Az italai közül igazán hasznosnak az Eys of Fire nevű lőtyőt találtuk, ami a Helál Szigeten beszerezhető zavarodottság lőrtékony ellenszere. (A lőbbi stuff leírása a scrollján megtalálható de mindegyik nagyon gyanús ketyvalék.)

Mit ekarhat tőlem ez a derék útonálló?



A lefedező scrollján egy bizonyos vak ember cipőjéről volt szó, amiből Kah No Bi mester láthatatlanságot eredményező talizmánt tud generálni. Vak emberek a két faluban találhatók: Puhi Tian felu koldusa sajnos megéhezett és elfogyasztotta a lábballóját, ellenben a Xiang Lohban levőnek (a stárhelynel álldogál a kereskedő háza előtt) még megvan. Ha beszélgetünk vele, akkor — Di Ahn Jon scrolljának elolvasása után — a 'dolgozó' (THINGS) kérdezve máit tud nekünk beszélni a cipőjáról (SHOE). Hajlandó ránk szólni dalszóját 8 csengért. (Természetesen nem árt, ha onnel több pénz is van nálunk, hiszen a koldusok a téralgást mindig lejmöléssel kezdik.)

Puhi Tian koldusa szintén lejmölés, de az emberekről kérdezve érdekes infokat hallhatunk tőle: Fang Shu, Puhi Tian falu vejének embere elapzott, mert Shan Jang (a gonosz varázsló) égie-földre kerosl. Továbbá Shun Jangról kiderül az is, hogy a lőrtyszobájában minden éjszaka szörnyű dolgokat kántál és újhald éjszakáin nem szokott otthon lőrtőzködni. Ebben a faluban is van halász, kereskedő és jovendómondo. A halással (ha valaki kíváncsi lenne a neveire Zhao Luh és nem tévesztendő össze a másik falu halászával, Huang Tvel) beszélgetve őrdetes újdonságot hallunk a nindzsaokról (ASSASSINS): rendkívül rossz becsik és jobban tennék, ha úgy csinálnának, mint Tao Vu. Azt ugyan nem tudjuk meg, hogy hogyan csinált Tao Vu, de okinak e szeme meg nem józódik a sok szörnyű névtől, az elmehet a másik falu halászához, aki többet tud tőle mondani. A kereskedőt a Hadúról kezdve, megtudjuk, hogy a neve Zhurong és a Császári Palotában lakik. Manapság máit nagyon nehéz ode bekecmelégni: csak a birodalmi gardisták és néhány

szarzetes juthet be. Persze, gyermekkorában hallott valamiféle pletykát erről, hogy a palotába be lehet jutni egy titkos úton is. THINGS-ról kérdezve tudomásunkra jut, hogy ha strapabíró hejőre lenne szukség, akkor Chang O (Xiang Loh kereskedője) szokott hajókat eladni (Később esetleg Nüble felé sodor minket a balvégzel és a mi csónakunk nem elég stabil ahhoz, hogy megtegye az utat.)

• Dr. Altn Jon tokercsén ezt olvastuk, hogy a szerző összehajlítta a cuccát és felkerekedett, hogy felkutatassa a rebtőket. Hogy miért cselekedett így marhaságot, azt fedje jótékony homály — a lényeg az, hogy azóta nem látták. A térképén az északi sziget-csoport egyik szigetén van bejelölve a kalózok rejtékeül szolgáló barlang. Természetesen a keresést itt célszerű elkezdni — már amennyiben meg akarjuk találni a fickót. Lefünk néhány rebtőt is, akik éppen őt őrzik. A rebtőket csapkodjuk le, majd sieesünk oda a feltedezőhöz és szólítuk meg (fontos, hogy ez közlelő történeten, különben csak azt kiabálja vissza, hogy menjünk már oda és oldjuk meg a blincsent). Elmeséli, hogy a merész expedícióje úgy végződött, hogy a rebtők fog-ságba vetették. Hálából, hogy kiszabadítottuk a csizmaszárból előhúzt egy adag aranypert, aztán eltűnik (Dr. Altn Jon kiszabadítása mindig egygyel nagyobb ludásszínfot is jelenti).

• A kolostorban (Monastery) keressük meg a főfickót (az, akinek a feje nem olyan, mint a többi szerzetesé) és szólítuk meg. Melegen üdvözlő bennünket és elmondja, hogy a kolostor a Megvilágosodás helyszíne és ha ilyenre vágyunk, akkor mind-össze annyit kell tennünk, hogy egy napig ugyanazt tesszük, amit az itt tanuló szerzetesek. (Fontos, hogy a tisztesség értéke a maximum legyen, különben nem fejlődő szóba állni velünk.) He pontosan követjük a szerzetesek napirendjét (reggel Ime a közös teremben; utána közös tanulás a tanulószobában; privát meditáció vacsoráig; közös vacsora az étkezőben; alvás a lakócellában), akkor a következő napra esedékes reggeli ima után más módon is te leszünk feszítve. Célszerű este megkeresni a főpapot, mert ilyenkor a lakócellákban van és ott rögtön meg is kezdhetjük velük a pihenést (jobbról az első cella a miénk). A kolostorban mászkáló jindzsát előtte nem árt loolni, különben edandó elkélmakkor: belénk suhint egy-két surikent. Egy fontos dolog: a többi tanítványt a próba ideje alatt nem szabad megszólítani! Reggel az öreg felklabálja a népet és már sétálhatunk a velük az Imeferembe. Miután mindenki becsődül a reggeli éjtatossághoz, a Mester azt tenécsolja, hogy egy Ime elmormálásával kezdjük ezt a szép új napot. Válasszuk a tárgyalom körül a füstölőt és mormoljuk mi is el valamilyen Imát (mindegy melyiket). Miután a Mester befejezte a sajátját, átsétál a szomszéd terembe, ahove természetesen követi a díszes társulat is a tenérára, ahol a harmónia alapelveit fogják tanulmányozni. Olvasgessuk mondjuk a katedre elején lovó scrollt (ugyanaz, mint amilyenek a két fatu templomában voltak). Miután ez megvolt, megányos meditáció következik és a társaság szétszóród. Mi menjünk az emeletre, ahol egy csomó (számszerint 7 db) scroll olvasgatásával tölthetjük az elmélkedés perceit. A scrollokon van minden, mi szerzetesnek ingere: vallási útmutató lelleti filozófiákról, néhány szó a Held változá-salhoz viszonyított időszámitásról, Moebius tanításai és próféciái, a testi és szellemi frissesség tippjei (például ilyenek: együnk és eludjunk rendszeresen), stb. A legnagyobb marhaságnak tűnik az egyetlen hasznos dolog, amit a tokercsenek találhatunk: a núbial nyelv legfontosabb kifejezései. Miután végeztünk a scrollokkal, sétálunk le az ebédlőbe a jobb oldali helyiségben már itt van az Mester és vacsorára véna a jónépet. Álljunk meg valamelyik asztal mögött, majd amikor az öreg szól, válasszuk a FOOD-ot a tárgyaink listájából és együnk meg. Ezután sétálunk vissza a hálócellába és miután a Mester szép álmokat, torítsuk le a gyékényünket és szunyókáljunk egyet (természetesen mindent a lakócellánkban). Másnap reggel ismét sétálunk el a néppel az Imeferembe és kezdünk Iméba. Mihejt megkezdendek az tmádkozást, a Mester közli, hogy az előző napi műsortervet sikerült teljesítenünk és most már csak egyetlen, végső teszt van hátra: az igaz ellenség önmegunk megnyitja rejtek — igaz! Munkánk csak az véget, ami önmegunk... tudja győzni. Ez szó szerint így történik: harc következik saját magunk ellen. Miután annak a rendje a módja szerint laposra vertük magunkat, a Mester örvendezik, hogy kiálltuk a próbát és — hosszú vallási püderrel fűszerezve — átadja nekünk az

igazság Köpenyét és Bolyt. Ezzel egy időben Moebius is belevi-gyoreg a kópunkba és emeli egygyel a tudásszintünket. A tárgyaink listájában megjelölő köpenyt és botot (ROBE AND STAFF) választva, beöltözhünk szerzetesnek és a további harcokban már bótál szállhatunk szembe az ellenfelekkel.

• A szigetrendszer legnagyobb szigetén fekszik a Csaszari Palota. Megközelítése két módon lehetséges: dél felől az ajtón vagy a Palotától északra fekvő berlangon keresztül, amelynek a kijárata a Palota kertjének hátsó részén levő vízesésbe vezet (ez utóbbi útvonalon találkozhatunk a Shen Jang elől rejtőzködő vajákkal is). Az első útvonalon hatolva az ajtóban két gardista-ba botlunk. Csek akkor engednek be, ha szerzetescsuklyát viselünk (vagy előbb laposra verjük őket). Az egyik így is állan-dően a nyomunkban marad és nemsokára belénk kő. A Palota belső részén egy csomó épület található, amelyek feltedezőse hosszú mese, de azért meghallgathatók. Főépület a földszinten belül található a nubiak leköszatya. Az elrabolt hercegnőnek meg volt ideje, hogy a szörnyű rebségba magával hozza a hajszártyáját és egy-két testőrt is, akik nem nagyon kívánnak úrnőjük elé engedni bennünket. Ha elolvastuk a kolostorban a nubiakról szóló tokercsét és szótát, akkor szóba elegyedhetünk a nubiál őrral. A tokercs kor dologt emített meg erről a népságról nagyon szeretnek jázminból készült lotttyókat inni, amit ő a Harmónia Teájának neveznek; továbbá, ha egy nubiát találkozáskor nem elég melegen üdvözlünk, akkor az számukra egyenlő a támadással. Ha a palotában álló nubiák őrhoz közel sétálunk, ekkor "Gue-nir leh zehr?" kiáltással fogad bennünket, aminek jelentését talán csak ő tudja — mindenesetre köszöntsek a tokercsről tanult üdvözlő formátával (SALAH). Ez szerinte (szerintük) is így van és erre félreáll(nak) az utból. A nubiak hercegnőt megközelítve ugyanazt a kérdést kapjuk, mint a testőrtől, szoval SALAH-oljunk neki is egyet. Ő is üdvözlő és — ha jól fordítjuk — azután érdeklődik, hogy mi a fenét ávarunk róle? Természetesen teazni jöttünk (EZDERIHN DOHNTÉH). A következő körmondatban a hercegnő az után érdeklődik, hogy vejen teára vágyunk-e? Természetesen igennel felelünk (TAYIB). Teázás után ismét vágyaink után érdeklődnek — mivel nubiak szokásuknak a teán kívűl már csak egyetlen tőnre terjed, most jázmin tegunk felmolni (AHVIR-PLUUMFIR-TAYIB). Mihejt megkaptuk, Moebius is elődugja a képét és emeli egygyel a tudásszintünket.

• A földszinten jobbra van a Hadúr háremének a lakosztálya. Az egyesek részlegében szédelgő Shih Li novű hölgyet megszólítva értékes infok blikóba kerülünk: az emberek közül a Hadúrról érdeklődve megtudjuk az időbeosztását. A Hadur a Neppel kei, délelőtt a trónterembe siet és ott van délutánig, aztán visszatér a lakosztályába, ahol megvacsorázik és nyugovóra tér. Az ügyeseinek mindig megparancsolja, hogy a vacso-rát vete együtt költsek el. Az időbeosztás ismerete arra jó, hogy elkerüljük a köfőzködő hajlamú Hadurát, ha véletlenül nem tróntorral játszának. Egyébként csak várjuk meg az estét, amikor a hölgyek felsétálnak hozzá az emeletre vacsorázni — aztán ugerjük fel hozzá mi is és rúgjuk fel. Bányában elmenekül egy birodalmi gályán, de előtte eljött egy kulcsot, ami a rabot börtönét nyitja (itt ven losítelve az öreg császár is). Ha mai ügyis itt vannak, válthatunk egy-két szót azzal az ágyassal is, aki az időbeosztást elárulta: nagyon örül, hogy sikerült legyő-znünk a Hadurát, blebleble, de közben ő is ügyeskedtek egy kicsit: megszereztek egy másik kulcsot, ami a Hadúr szekrényé-it nyitja a hólószobájában és most szeretnek átadni nekünk. Az emeleten két szekrényt találunk: az egyik tők üres, a másikban viszont egy rinocerosz szarvéra bukkanunk.

• Shen Jang, a gonosz varázsló, alkimista, stb. háza szintén a Palota kertjéből nyílik és egyáltalán nem meglepő módon Shen Jangot találjuk benne. Nem kimondottan örül a látogatásunk-nak, sőt, úgy fejbekólint, hogy hirtelen a Helál Szigeten találjuk magunkat. (Id később). Mint az eddigiokból kiderült, Shen Jang a főellenség a játékban — értelemszerűen az ő szobájá-ban levő scrollon találhatók a legjobb infok a teendőinkkel kap-csolatban. Mivel Shen Jang jó szokása szerint kupanvag ben-nünk, amikor elkerülünk hozzá a jangot a jangot a jangot leszoztatjuk erről a rossz tulajdonságáról), a scrollja szövegét csak egyetlen módszerrel tudjuk elolvasni: ha éppen nincs itt. Már többször történt rá utalás, hogy ujhoidkor az Astral bolygón mülátja az időt — ergo ilyenkor kell itt tiszteletünket tennünk. A

scroll szövege: "Egy kis *Huo Ma Rer* csusszant a Császár lejtőjébe. Újhold első éjszakáján áttértek az Astrál Kapun keresztül az Astrál bolygóra. Az egyetlen probléma már csak a Halhatatlanság Barackfája a Halál Szigetén; *Shin Doh*, a szerencse Istene őriz egy pandát képében. Újhold éjszakán visszatér eredeti alakja. Brutális onk őriz az utat a barlangjában." A szöveg első része egyértelmű: megvan a bizonyíték arra, hogy mivel mérgezték meg a Császárt? *Lu Sang* mesternek (*Xiang Loh* vejének embere) pedig csak a méreg nevére van szüksége az ellenmérget elkészítéséhez. A szöveg többi része kissé zavaros, de a következőkből egy kissé világosabbá válik (vagy még zavarosabbá...).

• A Halál Szigetére kétféle módon juthatunk el: vagy úgy, hogy *Shen Jang* kupán vág bennünket, vagy úgy, hogy elhajózáunk oda (kezdetben a B-vezető az ajánlotta, mert valahogy vissza is kéne térni onnan és az hajó nélkül kissé körülményes lesz. A sziget rendkívül berátságos hely: egyrészt állandó viharok lombolnak a sziget körül és a legtöbb villám az a szokása, hogy egy jó nagyot belénk csap, amiért az egészségünk egy cseppet sem örül. Ezenkívül a szigetet egy onk nevű népség lakja, akik krondottan utálják a turistákat. Ezt úgy juttatják tudomásukra, hogy tűzlabdákkal dobálják őket és ha véletlenül sikerülne elkapniuk valamelyiket, akkor azt bedobják egy barlangba. Ez az eljárás egyrészt nem lesz jól a lélek erejének, másrészt főhősünk kissé zavartá (CONFUSED) válik: a billentyűnyomásokra nem egészen arra megy, amire kellene. Szerencsére ez az állapot nem sokára megszűnik — aztán megint előáll, mihozt a barlangban portyázó onk közül valamelyik megint a nyakunkba ugrik. (A sérüléseink egyébként nagyszerűen gyógyíthatók itt az *Eyer of Fire* és a *Health Elixir* gyógyszerek fogyasztásával). Ebben a barlangrendszerben ől egy eldugott helyen *Shin Doh*, aki hol panda maci, hol a szerencse Istene (újholdkor) és őriz a Halhatatlanság Barackfáját. Panda képében nem tudunk vele beszélgetni, mert nűbiában ugyan már otthonosan mozgunk, de pandaül még az egyszerűbb

dolgok sem tudjuk elmagyarázni — ellenben újbólkor szert lehetünk nála egy bizonyos barackmagra.

A Halál Szigetén az északi-keleti részén egy másik barlangba nyílik bejárat, amiről *Di Ahn Jori*, a felfedező is említést tett a naplójában. Ebben a barlangban él *Kah No Bi*, aki szerény tisztelőidj fejében természetfeletti képességeket biztosító talizmánokat gyárt különféle dolgokból (*Di Ahn Jun* például láthatatlanná lett egy vak ember cipőjéből készült talizmánból). A tisztelőidj egy darab teknőspáncél/talizmán. Bár *Di Ahn Jun* naplója nem említi, hogy a halásztól milyen teknőcot kell ehhez venni (GREEN vagy STRIPED TURTLE), de ha valaki nagy nehezen elhurcol ide egy zöldet, akkor majd rájön, hogy STRIPED kellett volna. *Kah No Bi* scrollján található az általa készíthető varázslatok:

Lobogás (LEVITATION): Lobogóir a pácrenst, ami a közlekedésnek meglehetősen kényelmes módja. Egy gem tollára van szükség hozzá (*Di Ahn Jun* szigetén beszerezhető a gomiól). Kiváltó ima: ON THE WING.

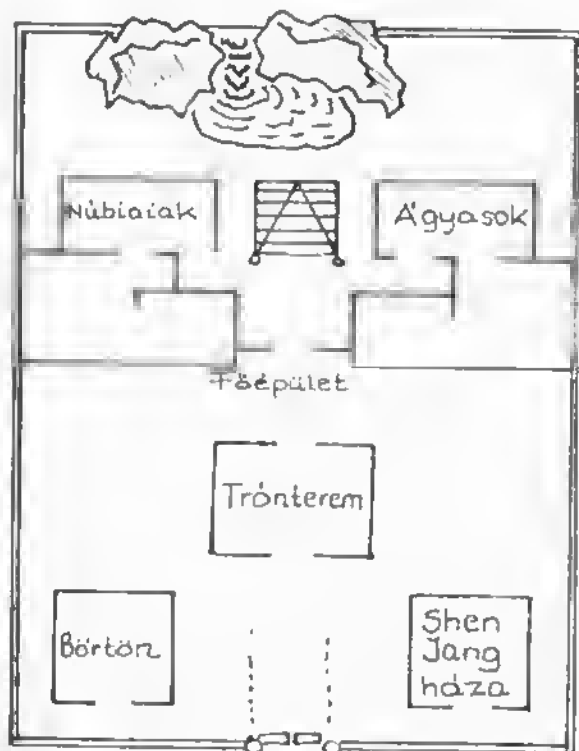
Láthatatlanság (INVISIBILITY): A neve magaért beszél. Egy vak ember cipőjére van szükség hozzá (*Xiang Loh*-ban a földustól lehet megvenni). Aktiváló ima: UNSEEN PRESENCE.

Vízjárás (WATER WALKING): Szabadon maszkálhatunk vele a vízen (a la Mózes). A talizmánhoz egy tengeri herkenyű állkapcsára (SEA BEETLE'S MANDIBLE) van szükség. Ezek az állatok elég nagy számban élnek a Halál Szigeténél környéken levő tengerben és rögtön felismerjük jelenlétüket onnan, hogy egy jó nagyot e fejünkre csaptak. Az állkapcsukat természetesen csak úgy szerezhetjük meg, ha nem vesszük észre, hogy jövünk. Lehet kell hozzá már egy láthatatlanság talizmán is. Kiváltó ima: THE SOLID PATH.

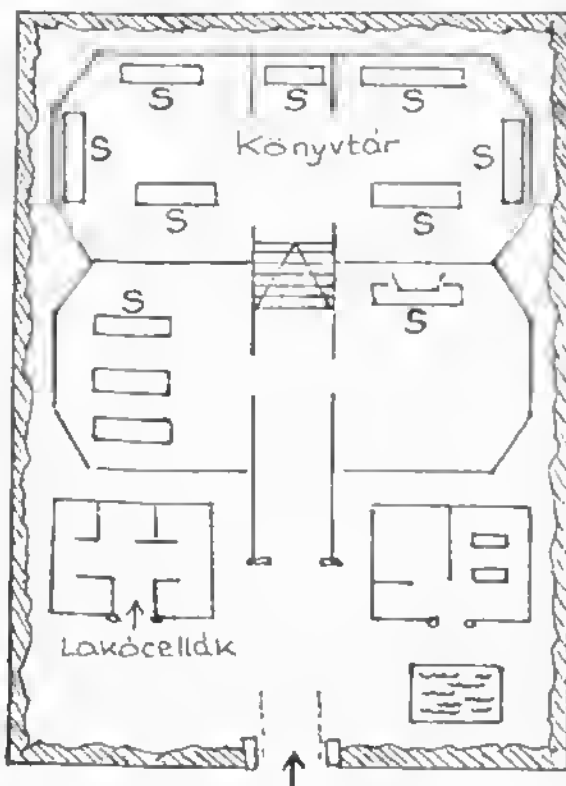
Sérthetlenség (INVULNERABILITY): Viselőjét megóvjaa a lézkar károsodásoktól (mit szól majd ohhoz *Shin Jang*?). A talizmán a tengeri sárkány pikkelyéből (SCALE) készül, amit csak vízen járva és láthatatlanná tudunk megközelíteni (kell tehát olyan talizmán is). Kiváltó ima: THE ARMORED ONE.

Nna. Most már hetet-havat sikerült összehordanunk a WINDWALKER-rol. Ennyi lapp valószínűleg az amalór kalandozóknak is elég lesz ahhoz, hogy kellemes álmatlan éjszakákat töltsenek a játékkal. Hopp! Majdnem elfelejtettük, hogy egy hasznos tárgyról még nem esett egyetlen szó sem: ezt hajnövesztőnek hívják és nem a játékokban lehet beszerezni, hanem a saiki patikában. Ezt mindenképpen készítsuk magunk mellé, mert hajjalunkban a játékok folyamán egész biztosan folytonossági hiányok fognak keletkezni. Az időzítések elfelejtéséhez és a játék végéhez kellemes újratekintéseket kívánunk...

IMPERIAL PALACE



MONASTERY



Ka Noh Bi

THIEVES' CAVE

Isles of

SECRET WAY

Feng Shu

MONASTERY

The Imperial Palace

PUHN TIANG

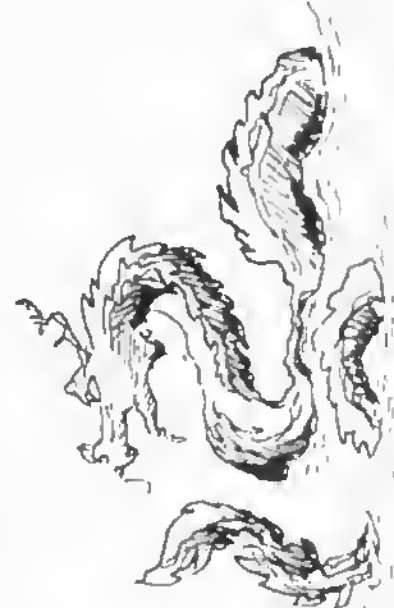
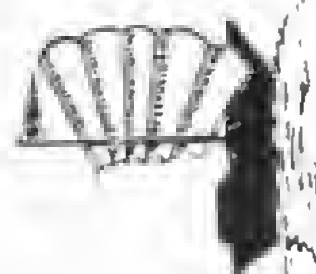
Lu Shang

ROCK

Di Ahn Jon

HEAD

XIANG LOH



Combat Pilot

Ha jól számoljuk, ekkor — a TókosMákost leszámítva — idestova 10 számmal ezelőtt olvashattatok szimulátor-leírást a CoV-ban. Mivel ezt az állapotot teljességgel tarthatatlannak éreztük, kitorászni kezdtünk a légségeket tartalmazó tióknunk mélyén valami "leírtnivaló" után. Hmmm, **INTERCEPTOR** — már volt; **FIGHTER BOMBER** — már volt; **FALCON** — már volt; **STEALTH FIGHTER** — má volt; **RETALIATOR** — már volt; **TANK KILLER** — ez cool, ez még nem volt! Óh, sajnos hibás — az majd csak lesz. Aha! **F-16 COMBAT PILOT**! Dupla öröm: még nem volt és működik! Amíg mondjuk nem számít valami vadonatújnak, mert kb. a **FALCON**-nal együtt jelenhetett meg (szóval lesváreik között is van már vagy két éves), tehát mindenképpen aktuális egy leírás róla. Már csak azért is, mert 64-en is megjelent egy lemezes átirata. Ha valaki látta az Amigás **COMBAT PILOT**-ot és utána megnézte 64-en is, akkor — első pillantásra — egész biztosan előgedetten csettintett a nyelvével: a lehetőségektől képest szinte tökéletesen sikerült átütketni a játék grafikáját. Aztán később már egy kicsit savanyúbb lett a csokoládé.

A **COMBAT PILOT** a szimulátorok közül egy nagyon érdekes vonásával emelkedik ki, mégpedig azzal, hogy a szokásos küldetéseken kívül egy stratégiai részt is elhelyeztet benne, ahol nemcsak egyetlen gépet, hanem egy 4 F-16-osból álló századot irányítunk. Lehetőség van csak "srma" bevetéseket játszani vele, de ha kárlikre vágunk, akkor a játék két nagyobb létszre fog oszlan: először 5 gyakorló küldetésben kell elsajátítanunk mindazon leíratokat, amelyekkel egy hététköznap vadászpilóta szembekerülhet (itt a célpontokat meg fogják szabni nekünk), majd ha sikeresen helytállunk, következik a stratégiai rész, amelyben az ellenséges csapatok ellen saját elképzeléseink alapján kell csapatokat mérnünk.

Az alábbiakban a bonyolultabb Amiga verzió leírataitjuk és közben kérünk a 64-es változat eltéréseire.

Indulás

Bejelentkezés után az eligazítóhelyiséget látjuk. A repülőtörre nyíló ablakra (**DEMONSTRATION**) clickelve indíthatjuk a játék demóját, ahonnan "SPACE"-szel tudunk ide visszatérni. A demóban egy éjszakai és egy nappali bevetést nézhetünk végig, ami a gyakorló küldetések közül a *Scramble*-t mutatja be. Az asztalon álló számítógép (**CONTROLS**) választása után két irányítási mód közül választhatunk. Az esztal mögötti lalon lévő két képre clickelve, a gépünk fegyverzetének (**WEAPONS DATA**) illetve az ellenséges gépek (**AIRCRAFT DATA**) műszaki edatait vizsgálhatjuk. Az ellenséges gépek (**AIRCRAFT DATA**) technikai edetele a játék szempontjából nem túl lényegesek — a lényeg, hogy a három legmodernebb szovjet vadászgéptípussal (**MIG-27**, **MIG-29** és **MIG-31**) fogunk találkozni a bevetések során.

A tgyvereknél (a tapasztaltabb játékosoknak valószínűleg már ismerős lesz mindegyik) az alul levő ikonokkal lapozhatunk és az **EXIT**-tel térünk vissza. A jobb felső sarokban lévő sziluettől látható, hogy az adott tgyverből melyik tefüggesztési pontre tehet pakolni és hány darabot:

DURANDAL: Az ellenséges repülőterek kifutópályáinak megiongálására használható rakéta. 250 láb alatt kell elengedni. (A 64-es verzióban valahogy nem tudtuk használni...)

AIM-9 SIDEWINDER: Az amerikai léglerő gépeinek standard kis hatótávolságú, légi célpontok ellen alkalmazott infravörös irányítású rakétája. Hatótávolsága 11 mérföld, a célzóberendezése csak ezen a távolságon belül levő célpontot képes befogni. A célzóberendezést az egyik kontrollmonitorra lehet behívni, de ennek a használata nélkül is el lehet találni az ellenséges gépeket. Ha hatótávon belüli betagott célpontra tüzelünk vele, ekkor a találat majdnem biztos, de az ellenség *flaru* szóró-sávat elkerülheti.

AGM-65 MAVERICK: 25 mérföldön belüli földi célpontok ellen használható "fire and forget" (teljesen automata vezérlésű) rakéta. Elméletileg 30.000 láb alatt bármilyen megasságból indítható és a betagott célpontra a találat teljesen biztos. Két lejtája van: a D típus infravörös, az E lézerirányítású. Mindkét típust azonos módon kell használnunk: ha a *Maverick* az aktuális tgyver, kapcsoljuk be valamelyik kontrollmonitronon a *Maverick*ek célzóberendezését, majd miután a célpont (vagy a célpontok valamelyike) látótávolságba került, nyomjuk meg a "lüz" gombot. A látótávolság egy négyzet mutatja, hogy a célzóberendezés követi a célpontot és ezzel egyidőben a kontrollmonitronon is megjelenik a célpont képe. Ha ez megtörtént, azonnal tüzelhetünk is.

AGM-88 HARM: Automatikus radarirányítású rakéta 12 mérföld távolságon belül levő földi célpontok ellen. A *Maverick* biztosabb...

Mint má említettük, a játék tulajdonképpen két részből áll. Az első részben el kell sajátítanunk a gép irányítását és helyt kell állnunk az 5 küldetésben, majd ezután következnek a karrier az éles bevetésekkel, ahol már nőni szeretnénk a kárlikre is szükség lesz. Nem kötelező karriert játszani; ha a pilótára (**QUICK-START**) clickelünk, ekkor csak srma gyakorlórepülést játszunk, az ajtót (**MISSIONS**) választva pedig a küldetéseket gyakorolhatjuk egyenként. Ha karriert akarunk játszani, akkor mindenekelőtt az iratszékárryére (**PILOT'S LOG**) clickelve egy előre megformázott lemezből save-disket kell gyártanunk, amire majd kimentegethetjük a teljesített küldetéseket. Ha már van kimentett karrierünk, akkor a pilóta lába mellett lévő táská választásával (**RECALL GAME**) behívhatjuk a save-diskről. Ha a karriert most



△ Kellene lehet egy ilyen szerelődében... (Amiga)

kezdjük, akkor az ajtó (**MISSIONS**) választása után határozzuk meg, hogy melyik gyakorló küldetést akarjuk játszani. Ha save-disket nem használunk, akkor a program ennek az opciónak a választásakor jelez, hogy a teljesített gyakorlat nem kerül kimentés, tehát öncélú repkedés következik.

Küldetések

A **MISSIONS** választása után megjelenő képernyőn az egyes képek választásával tudjuk kiválasztani, hogy melyik gyakorlatot akarjuk játszani:

TRAINING: Ez a gyakorló üzemmód. Választása után megjelenik a lista, ahol kijelölhetjük, hogy a gyakorlás honnan kezdődjön: a **FREE FLIGHT** gyakorló repülés, tulajdonképpen ugyanaz, mintha indításkor a **QUICKSTART**-ot választottuk volna, a **LANDING PRACTICE** pedig leszállási gyakorlat. A további menüpontok választásával a küldetéseket gyakorolhatjuk, de — karriernél — a sikeres teljesítés után sem kerül kimentésre a játék! Ha megvan a megfelelő küldetés, akkor **BEGIN TRAINING**-gel kezdünk, **CANCEL**-lel vagy a bal felső sarokban lévő ikon választásával visszalépünk a küldetés kiválasztásához.

GLADIATOR: Szimulátoroknál kúrözumszámbe menő opció — két játékos játszhatja egymás ellen a stratégiai részt (amihez természetesen két összekötött Amiga szükséges). Választása után be kell állítani az adatátviteli sebességet és ki kell választani, hogy a piros vagy a kék vezért fogjuk irányítani. Ha nem párban játszunk, ekkor ezután **TAKE OFF**-ot ne válasszunk, mert a játék **OPPONENT NOT READY** üzenettel letegy.

WATCHTOWER: Két földi célpontot kapunk (*Fuel Depot, Factory Complex, Power Station* vagy *Airbase* láptákból), amelyekről totókat kell készítenünk. Szükséges felszerelés tehát az *Atari Pad*.

TANKBUSTER: A neve magáért beszél, a felvonuló ellenséges herckocsioszlopokat (egy vagy két oszlop) kell támadnunk.

HAMMERBLOW: Itt egy vagy két ellenséges támaszpontia (*Command Center, Airbase, Military Base* vagy *Sam Site*) kell csapat mérnünk.

SCRAMBLE: Bevetési gyakorlat. Vadászai a légtérbe behatoló **MIG**-ekre 2-3 ellenséges vadászgép jeleni meg a repülőter közvetlen közelében és minál gyorsabban le kell lőnünk őket.

DEEPSTRIKE. Alacsonyfutamadás az ellenség utánpótlási vonatai (*Fuel Depot, Factory Complex, Power Station*) ellen. Javesolt legyverzet: ezek ellen az Mk-82/84 bombák, asellleg a *Maverick*-ből az E típus (mivel a D típusú inliavórlós vazéllás, nem nagyon akarna betogni az épületekbe). A célok viszont olyan nagyok, hogy meg bombákkal is nagyon nehéz elhárítani őket.

(A 64-es verzióban az eligazítóhelyiség és a küldetések koponyója össze van vonva egy képre. Innen — érthető okokból — kimaradt az egymás ellen való küzdelem; a **RECALL GAME** és a **PILOT'S LOG** menüpontokat a kártyához összevonták egy menüpontba (a save-disket a programból is meg lehet csinálni), a küldetések gyakorlása pedig úgy történik, hogy a **TRAINING** feliratu ablakra clickelve **ON/OFF** állásba tesszük a gyakorlási lehetőséget. A 64-es verzióban nem lehet a leszállási gyakorolni.)

Előkészítés

Valamelyik küldetés választása után egy nagyleptekű térképet látunk, ami a harctérleletet ábrázolja (a saját terület a tékép bal oldala). Piros jelek mutatják a különböző ellenséges célpontokat, sárgák (64-en zöldok) a saját reptereinket és szűrkék a saját objektumokat (a többi jelölés nyilvánvaló). A térkép alatt 6 nyomógomb látható, amelyek választása a következő dolgokat eredményezi:

COMMAND. Ez csak a stratégiai résznél (a gyakorló küldetések teljesítése után) al, ezzel vesszük át az egyes gépek feletti parancsnokságot.

MISSION. Csak a gyakorló küldetésekénél használható. Választása után megkapjuk, hogy melyik küldetést játszunk (**MISSION**), és a küldetés célpontjainak (**TARGET A/B**) mik a koordinátái.

TARGETS. Lehetséges célpontok (saját/ellenséges) megjelenítése/kikapcsolása a térképen.

Command Centre. parancsnoki bázis. Mindkét oldalon csak egy-egy db van belőlük.

Military Base. támaszpont.

Tank Battalion. harckocsioszlop. Ez egyenként 3 db harckocsit jelent, de — a gyakorló bevetésekénél — a célpont leküzdéséhez elegendő egyetlen tankot is eltávolítani.

SAM Site. légelhárító rakétaállások. Ezek egyenként 4 db kilövőállványból állnak, de — a gyakorló bevetésekénél — a célpont leküzdéséhez elegendő egyetlen kilövőállványt is eltávolítani.

EWB Site. radarállomások. Nem szoktak a bevetések célpontjaként szerepetni, de ha egy ilyen beméri bennünket, akkor nemcsak számíthatunk az ellenséges vadászok megjelenésére, illetve SAM-állás közelében levegő-föld rakétákra.

Fuel Depot. üzemanyagraktárak. Egyenként 3 db épület, elegendő egyet eltávolítani.

Power Station. erőművek.

Factory Complex. gyárak.

REPORT. a felderítés jelentése a várható ellenséges tevékenységről, illetve a gépünket követő földi és légi olhárítás aktivitásának szintjéről.

WEATHER. időjárásjelentés a szélirányról, a szellőkéserekről és a felhőzetéről.

WAYPOINT. Tájékozódási pontok beláptálása a todelzetti számítógépbe. Az ezeket összekötő vonal adja meg a bevetés tervezett útírányát. A **WO** jelölésű waypoint automatikus (minifig a kilinduló repteret tartalmazza), ezenkívül bal clickkel még 5 tájékozódási pontot tudunk meghatározni. Alul, a bal oldali ablakban (**WAYPOINT PROGRAMMER**) látható, hogy a pointer pillanatnyilag melyik koordinátára mutat, a középső részen láthatók a mai beállított waypointok és a küldetés célpontjainak a koordinátái, a jobb oldalon lévő ablak választásával pedig törölhetjük az eddig beprogramozott támpontokat (**RESET ALL THE WAYPOINTS**). Jobb clickkel egyenként is lehet törölni waypointokat.

A küldetésekénél csak azokat a célponttípusokat érdemes bekapcsolva tartani, amelyek a **MISSIONS** menüpontban célpontként szerepelnek, mert így könnyebb megtalálni őket. A célpontok közelében (vagy mondjuk rajtuk) jelöljük ki egy-egy waypointot, hogy egyszerűbb legyen odatalálni. Logikus, hogy az utvonalat úgy tervezzük meg, hogy az lehetőleg ne az ellenséges SAM-állások felett vozzason.

A jobb oldalon három ikon található, amelyekből a **TAKE OFF** választásával kezdeljük meg a küldetést, a **MET OFFICE**-ra

clickelve pedig megvizsgálhatjuk (vagy akár át is állíthatjuk), hogy a küldetésben lesz-e gyenge/erős (**LIGHT/STRONG**) szél (**WINDS**) és az milyen irányból fog fújni. A **TURBULENCE** jelzi, hogy számíthatunk-e szalórvényekre, **DAY/NIGHT** pedig hogy nappali vagy éjszakai küldetésről van szó. A **CLOUDS** mutatja a felhőzetet, ha aktív, akkor a **HEIGHT** jelzi a felhőzet alsó határát (át is lehet állítani). A felhőzet nehozítás a játékban mivel egy kukkot nem látunk előre, felhőbe kerülve a műszerek alapján kell jvarképnél.

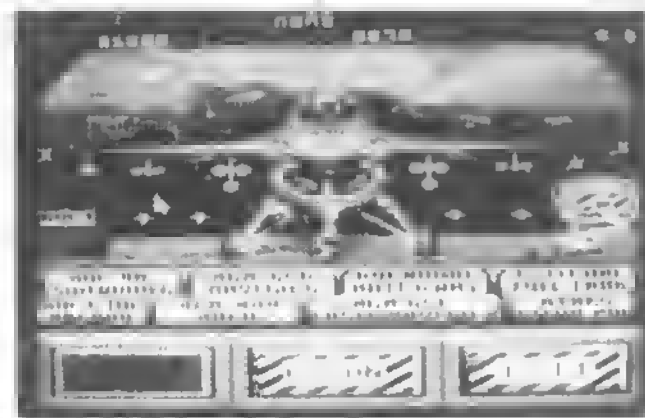
(A 64-verzió eltérései: Az Amigán kibekapcsolható dolgok (időjárásjelentés, célpontleltetés, waypointok) egyszerre látszanak a képernyő alsó részén és nem lehet kapcsolgálni a célpontok megjelenítését sem a térképen — mindig az összes a képernyőn van. A waypointokat nem lehet össze piros vonal és egyenként sem lehet törölni őket, csak az összeset (**CLEAR**). Az időjárás paraméterek fixek, nem lehet állítani őket.)

A **WEAPON** ikon választásával szelelhetjük fel a gépet. Vigyázat, ha ezt kihagyjuk, akkor a gép mindössze 500 db gépágyútöltény legyverzettel száll lell (64-en az **EXIT** választása a térkép után automatikusan ez következik.)

A gép felszerelése

Egy F-16-os vadászgépet látunk szemből, amely a szárnyak alatt 3-3, a szárnnyak végén 1-1 és a tolsz alatt 1 db tegyveretléggesztési csomóponttal rendelkezik. A felső sorban az **A U W** mutatja az aktuális felszállásiút, **FUEL** az üzemanyag mennyiségét, **ROUNDS** a beáphelt gépágyúhoz szolgáló lőszer (500 db) és **G** a gép által elviselt nehézkedési erő (ez általában 9, de ha valamelyik csomópontba 3 db *Maverick*-et tettünk fel, akkor 5.5-re csökken).

A gép jobb szárnya alatt látható **FUEL** felirat az üzemanyagotól jelzi: az egé bal gombjával növeljük, a jobbat pedig csökkentjük az üzemanyagot (nem mintha erre szükség lenne, alapállapotban teljesen fel van tankolva, csak a stratégiai részben kell lesmét feltölteni a tartályt).



△ Most már barátságosan foz a masina (64)

Az alsó részen láthatók a választható felszerelések. A legyveretek aktív jelző "lúlekio" clickelve kapjuk meg a fegyver képet és leltását, továbbá ez a fegyver lesz az aktuális is. A lúlekta alaktú pointerrel valamelyik csomópontba mutatva tudjuk az aktuális legyvert feltenni az üres csomópontba (bal click) vagy jobb clickkel leszedjük az ott levő felszerelést (a felakás/leszedés a szárny alatti csomópontoknál az egyensúly vegett parallal történik). A felszerelések közül a *Maverick*, *Harrier*, *Sidewinder* és *Durandal* nevek már ismerősek a játék elejétől, a többi felszerelés a következő:

AIM-120 AMRAAM. közepes hatótávolságú levegő-levegő raketa, működése hasonló a *Sidewinder*-éhez. 3-25 mértold távolságban levő célpontot ellen használható.

MK-82/83/84 (64-en nincs). 500/1 000/2 000 font súlyú tragymanyos bombák. Értelmszerűen földi célpontot főleg tankok, épületek) ellen használhatóak. A használatuk lehetőleg zuhanóbombázással történjen. Az Mk-82/83 bombáknál a lejáratulással célzunk, az Mk-84-nál egy célzóberendezés is segít a célzásban, ha ez az aktív fegyver és a célpont a célközben van, akkor nyomjuk meg a tűz gombot. Megjelenik egy kis kör és — ha éppen nem kanyarodunk — egy folyamatosan

fogyó függőleges vonal. Amit or a vonal előtte a kórt, a megfelelő helyen vagyunk – újabb 'tűz' gombbal mehet is e csomag. Miután a gép orát a magasba emeltük, nem sokára hallható a becsapódást jelző defonáció és hátrapillantva lemehetjük a célzás pontosságát.

LANTIRN (64-en nincs). Ez egy passzív fegyver. Az ECM kombinált zavarórendszer tartalmazza bemérő- és rekélevezető radarok ellen. A torzs alsó részére lehet felrakni, de nem foglalt el felfüggesztési pontot (tehát ezen kívül még lehet a torzs alá felrakni például egy tartályt is).

ATARS RECON POD. A torzs alatti csomópontia felszerelhető berendezés. Felderítő küldetésenként (például Watchtower) van szükség rá az 'F8' billentyű megnyomására felvételeket készíti a célpontokról.

FUEL TANK. 2 200 gellonos pótlüzemanyagtartály a repülési távolság meghosszabbításához. A tartályban lévő üzemanyag automatikusan, hozzáadódik a teljes készlethez, tehát nem kell külön átszivattyúzni belőle, mint a FALCON-ban.

Az F-16 standaid legyvezetéhez tartozik még a beépített gépágyú, amelyre küldetésenként 500 lövtényt viszünk magunkkal. A bevetéshez szükséges legyvezetést nem szükséges nekünk összeállítani, az első részen látható GROUND CREW RECOMMENDED (64-en CREW'S CHOICE) ikonnal a földi személyzet által javasolt fegyverek kerülnek automatikusan a helyükre (általában jól válogatnak a frűk, de néha nem árt felülbírálni az elképzeléseket...). A PILOT 1/2/3 ikonok csak a stratégiai részen lesznek használhatóak, ezzel választjuk ki a gép pilótáját (a kigyújtott STORE lámpa jelzi a használható pilótákat). A CLEAN ikon választásával az összes csomópontiról leszedhetjük az oda felrakott felszerelést.

(64-es ellőrésék: Csak Sidewinder, AMRAAM, Maverick D/E, Durandal, Hum, Alars Pod és Fuel Tank felszerelések választhatók. Választásukra nem technikai felrást kapunk, hanem a felső sorban a WEAPONS SELECTED felhív mutatja, hogy ez az aktuális fegyver és valamelyik felfüggesztési csomópontia clickelve ilyen fegyver fog ott megjelenni.)

Miután a megfelelő cuccokat összeválogattuk, az EXIT választásával lépünk vissza a térképhez és onnan a TAKEOFF választásával kezdjük meg az akciót (64-en az EXIT rögtön indítja).

Kezelőbillentyűk

Amiga

Amikor a gép ülőhejébe kerülünk, mindenekelőtt nyomjuk meg az 'Enter'-t egyszeri vagy kétszeri, különben bármilyen billentyűnyomás csak idegesítő sípolás a válasz. A gép irányítása bármelyik portba dugott joystickkal, vagy a számbillentyűkkel lehetséges (numerikus billentyűzetből és standaid billentyűzetből egyaránt). Az '1' és a '3' billentyűkkel aktiválható a segéd-szárnyak, vagyis magasságvesztés nélkül tudunk kis szögben kanyarodni (pontos iránybaállításához használható). Továbbá kezelőbillentyűk:

- 'F1-F3': A három kontrollmonitor kijelzési módjának változtatása egyenként. Ugyanezt váltják a 'W', 'E' és 'D' billentyűk is, csoportosan kapcsolják a kijelzési módokat.
- 'F5': A műszerfal 10-es számmal jelölt ablaka kijelzési módjának beállítása (airport/target/waypoint).
- 'F6': Lapozás a 10-es ablakban lévő infók között, aszerint, hogy F5-tel milyen üzemmódot állítottunk be vele (lehet ha waypointot, ekkor a waypointokat listázhatjuk vele).
- 'F7': Az ILS (Instrument Landing System) aktiválása. Leszállaskor segít a manővereknél. Csak a repülőter közvetlen közelében lehet bekapcsolni.
- 'F8': Az Alars Pod felszerelés használata felderítésnél, vagyis lapozás. Az üzenetsorban BAD RECON DATA mutatja, ha a felvétel nem sikerült vagy nem a célpontot felöltük. Természetesen csak akkor használható, ha vittünk magunkkal ilyen berendezést.
- 'F10': ECM rendszer aktiválása. Csak akkor használható, ha vittünk magunkkal a Crammer.
- 'O'/'Tab': Válogatás a fegyverek között.
- 'T': Radióüzem.
- 'P': Pause. Következő megnyomásra folytatódik a játék.
- 'H': Ki/bekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.

'K'

A HUD-ban (Head Up Display, a látóterben lévő műszerek együttes megnevezése) ki/bekapcsolja az emelkedési és a dőlésszög mutató skálát.

'G'

Kapcsolat az irányítótoronnyal. Ha repülőter közelében vagyunk és a leszállás lehetséges, akkor ezután az üzenetsorban folyamatosan szöveges tájékoztatást kapunk a leszálláshoz szükséges manőverekről.

'U'

Kerekék be/ki 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.

'+'/'-'

A hajtoműteljesítmény növelése/csökkenése. Ha mai 100%-a teljesítmény, akkor a '+' megnyomása az utánaugró fokozatig kapcsolja.

'C'

Chaff szórása radar irányítású rakéták zavarásához.

'F'

Flare szórása infravörös irányítású rakéták zavarásához.

'L'

Lenyomva tartásával aktiváljuk a szárnytekeket, azaz a motorfeljesítmény csökkentése nélkül elunk el sebességcsökkentéssel. Leszállásnál zuhanobombázással illetve légihajónál ajánlatos használni.

'CTRL' + 'E'

Katapultálás.

✓ Na, szép kilátások! (Amiga)



A kurzorbillentyű lenyomásával a hátra/balra/jobbra vezető képek között kapcsolhatunk. A bal oldali nézetnél egy analóg irányító jelzi a haladási irányunkat és a motorfeljesítményt, a jobb oldali nézetnél pedig az esztétikus meghibásodásokat mutatja a kigyulladás lámpák (NAV tájékoztatólapok, OXY oxigénellátás, LAN tudoművet RAD radar, HUD a HUD műszerek, beleértve a célzóberendezéseket is, WPN fegyverek COM kontrollmonitorok, ECM ECM rendszer ILS leszállásiirányító). 64-en nincsenek nevezett képek a meghibásodott berendezések listája a 4 billentyűvel lehet beírni az egyik kontrollmonitóra. A jobb info pedig a műszerfalán is látható.

64

'1-4'

A kontrollmonitorok kijelzési módját állítja (itt nem egyenként, mint az Amigan, hanem logikai csoportonként az összeset).

'+'/'-'

A hajtoműteljesítmény növelése/csökkenése. 64-en nincs utánaugró.

'T'

Radióüzem.

'U'

Kerekék be/ki 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.

'P'

Pause. Következő megnyomásra folytatódik a játék.

'@'

ILS aktiválása és rádiókapcsolat az irányítótoronnyal.

'H'

Ki/bekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.

'Z'/'X'

Csúrlólapot.

'C'

Válogatás a 10-es ablakban jelzett célpontok között.

'B'

Fekék aktiválása. Ha levegőben vagyunk, akkor szárnyak, ha földön, akkor kerekék.

'M'

Válogatás a waypoint/target/airport kijelzésen között a 10-es ablakban.

'F1'

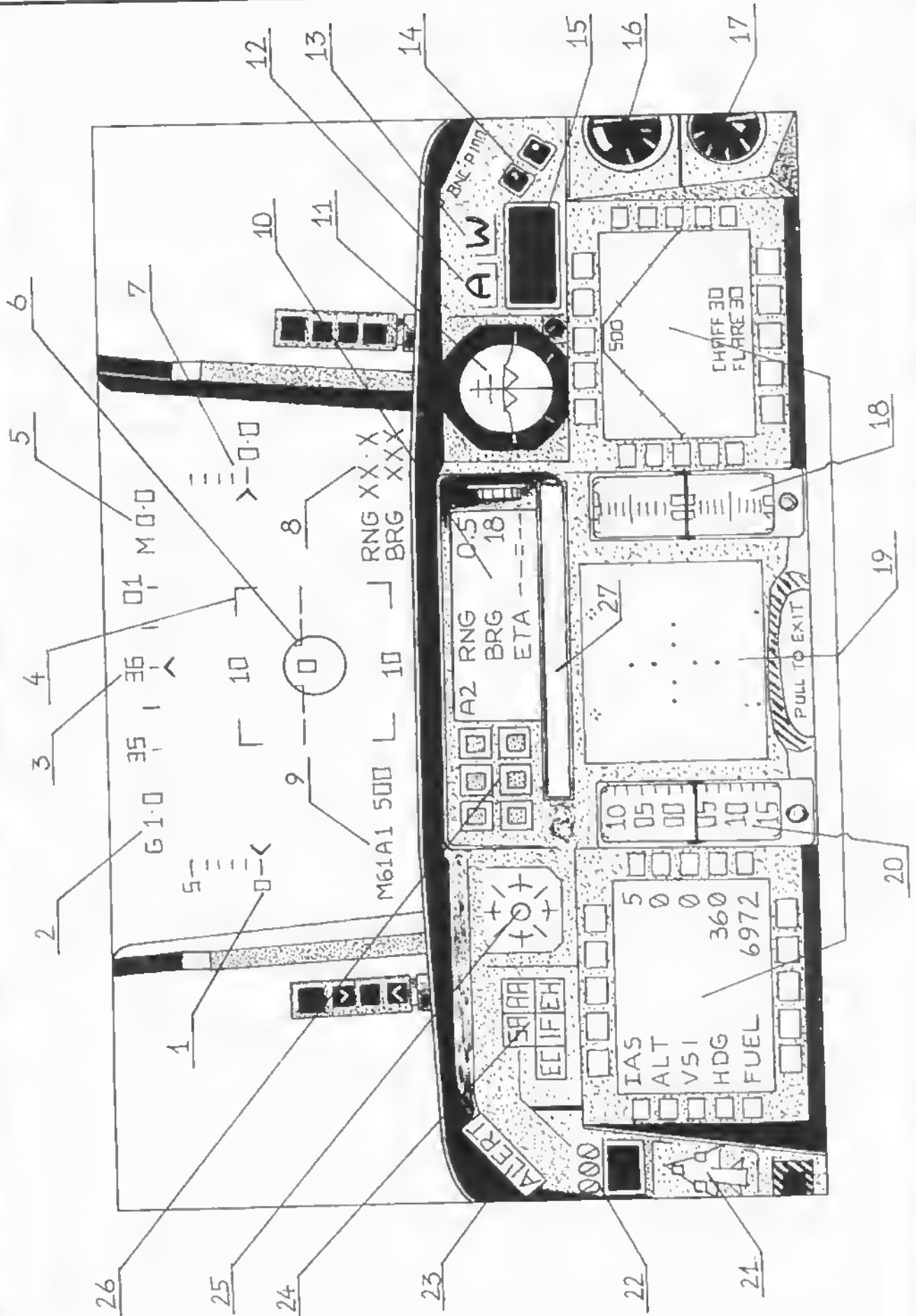
Válogatás a fegyverek között.

'F5'

Chaff szórása.

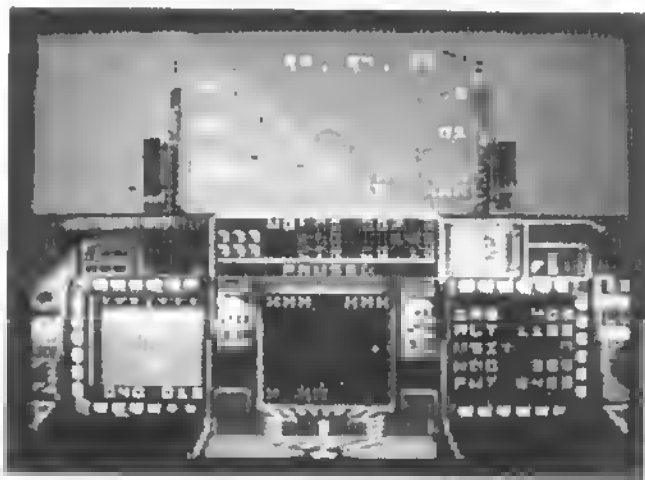
'F7'

Flare szórása.



Műszerek

- 1: Analóg sebességjelző (mértöld/h).
- 2: A pilótára ható nehézkedési erő (G). Mivel itt nem fordulhat elő a **FALCON**-ból ismerős "vöröslátás" vagy "feketelátás", az értéke csak akkor érdekes, ha valamelyik szárny alatt csomóponton 3 db *Mavenck* vagy bomba van. Ilyenkor a gép csak 5.5 G terhelést bír ki, tehát nagy sebességnél lehetőleg ne kezdünk fordulóba úgy, hogy közben meredeken emelkedünk vagy zuhanunk (64-en nincs ilyen műszer.)
- 3: Analóg iránytű, a közepén levő nyílacska jelzi haladási irányunkat.
- 4: A skála a manőverezésben segít állandóan jelzi az emelkedés mértékét és a gép dőlésszögét 'K'-val kikapcsolható. (64-en nincs ilyen műszer.)
- 5: A hangsebességet (Mach) jelzi. (64-en nincs ilyen műszer.)
- 6: Célkör.
- 7: Analóg magasságmérő (x1.000 láb)



△ "Repül a nehéz Falcon, ki tudja, hol áll meg?" (64)

- 8: Ha valamelyik fegyver irányítórendszere befogott valamilyen célpontot, akkor RNG jelzi a távolságát, BRG pedig azt a haladási irányt, amerre fordulnunk kell, hogy pontosan a cél felé haladjunk.
- 9: Az aktuális logyver kijelzője, mellette a fegyverből rendelkezésre álló készlettel (ha valamelyik kifogy, akkor automatikusan a következőre kapcsol).
- 10: Ebben az ablakban láthatóak a waypointek/légi célpontok/repülőterek adatai (attól függően, hogy az 'F5'/'F6' (64-en 'M'/'C') billentyűkkel milyen kijelzést állítottunk be). A/W/T 1-6 jelöli az éppen kijelzett objektum sorszáma; RNG a távolságát mértöldben; BRG azt a haladási irányt, amerre fordulva pontosan felé repülünk; az ETA ledélteti számítógép pedig azt a — nem valószínű — időt mutatja, amely a célpont eléréséhez a jelenlegi sebesség mellett szükséges.
- 11: Analóg műhorizont.
- 12-13: A fékek visszajelzője. Ha működőtűjük, az A lámpa a szárnyfékek, a W a kerékfékek behúzott állapotát jelzi (64-en ettől egy kicsit lejjebb, a képernyő jobb oldalán vannak ezek a lámpák.)
- 14: Itt két lámpa található, ami az alacsony üzemanyagszintre figyelmeztet: az alsó 1.000, a felső 500 gallon üzemanyag alatt gyullad ki. (64-en F és E felirata van a lámpáknak.)
- 15: Ez az ablak tulajdonképpen semmit sem mutat, csak a játék elején látnunk benne egy ?IFF és egy ?ETURN feliratot. Ha nincs benne semmi, onnantól kezdve égne a billentyűfunkció (típus az üzenatsorban megjelenő kódra kellett itt választani az eredeti példányban). (64-en nincs ilyen műszer.)
- 16: Az üzemanyagmennyiség kijelzője. (64-en a műhorizont mellett van.)

- 17: A hajtóműteljesítmény kijelzője (64-en a műhorizont mellett van.)
- 18: Az emelkedés/süllyedés analóg kijelzője.
- 19: Kontrollmonitorkok. A három képernyőn az 'F1-F3' (64-en '1-4') billentyűkkel háttérleírtól jeleníthetünk meg:
 - Repülési adatok: IAS mutatja a sebességünket, ALT a magasságunkat, VSI az emelkedés mértékét (ha piros, akkor negatív, vagyis süllyedünk). HDG a pontos haladási irányt fokban (ezt kell összevetni a 10-es számú ablakban lévő BRG értékkel, ha a kijelzett célpont fele akarunk haladni), FUEL az üzemanyag mennyiségét.
 - ILS leszállóműszer képernyője: csak repülőter közelében lehet bekapcsolni. A sárga vonalak mutatják, hogy milyen szögben repülünk rá a kifutópályára, a felső részen lévő számok a haladási irányunkat illetve azt a szöveget mutatják, amelyből a kifutópályára rarepülünk, az alsó számok pedig a földel érésig hátra levő időt és a reptér távolságát jelzik (ez a távolság az irányított irány távolsága, nem a kifutópálya eleje!).
 - Fegyverképernyő: a gép sziluettjén levő abrak mutatja, hogy mely csomópontokon vannak tegyverek és melyikből hány darab.
 - Levegő-levegő rakéták célzása: támogató műszer, akkor érdemes bekapcsolni, ha a harci radaron elfennéges gépek tűntek fel és meg akarjuk támadni őket. Az ellenséges gépek jelölő krs negyzeter (sárga szín mutatja azt, amelyikre a célzoberendezés követ) a két vonal közé kell hozni. A bal felső sarokban lévő szám jelzi a cél távolságát, a jobb felső a körülbélüli magasságát (x1.000 láb), a jobb alsó pedig a haladási irányt.
 - *Mavenck* célzoberendezés: ha ezt a képernyőt bekapcsoljuk, akkor egyelőre nincs rajta semmi. Ha *Mavenck* az aktuális fegyver és a célkorben van lehetséges célpont, akkor 'tűz' gomb után itt jelenik meg annak a célponthoz képe, amelyikre a *Mavenck*-et kilőjük.
 - Térkép: ezen a képernyőn annak a szektornek a száma és nagyított képe látható, amelyben pillanatnyilag tartózkodunk.
 - Radar: A haladási iránytól +/- 30 fok eltérés irányában, a közvetlen közelben levő földi célpontokat jelzi. Nem árt rápillantani támadás előtt, hogy tudjuk a cél hány objektumból áll.
 - az utolsó képernyő gyakorlatilag a HUD-ban lévő egyik műszer analóg megfelelője: a skála jelzi, hogy emelkedünk-e vagy süllyedünk — ha nem szimmetrikus, akkor valamelyik irányban fordulunk.
- 20: Valami biztos jelez, ha ott van — esetleg az nem világos, hogy mit.
- 21: A kerekék állapotjelzője. Ha a sziluettjén levő lámpák zölden égne, akkor kint vannak, ha pirosan, akkor behúztuk őket.
- 22: A motorteljesítmény kijelzése %-ban. Az alatta levő ablak mutatja az utánégető fokozatát, ha bekapcsoltuk őket (64-en nincs ilyen műszer: a motorteljesítmény a jobb felső sarakban fathaló %-ban, utánégető nincs.)
- 23: Ha a repülőgépet találal érte, akkor itt sárgán villog az ALERT feliratu lámpa.
- 24: Itt 5 lámpácska figyelmeztet arra, hogy aktiv az ECM (EC), Inravörös levegő-levegő rakétát lőttek ki ránk (IF — szórjunk *chaffet*), radariránytávú levegő-levegő rakétát lőttek ki ránk (AA — szórjunk *flares*), legelhárító rakétát lő ránk egy SAM-allas (SA — szórjunk *chaffet*), ellenséges gépek közelítenek felénk (EW) (64-en a lámpáknak nincsenek felirataik).
- 25: Harci radar, légi célpontokat jelez. Piros körök mutatják az ellenséges gépeket, X-ek a kilőtt rakétákat és sárga négyzet az a gépet, aminek az adatai a számítógépből is be vannak táplálva (TD-T6-ig választható a 10-es ablakban).
- 26: Itt 6 lámpácska található, amelyek kigyulladásukkal jelzik, hogy valamilyen rakétát lőttek ki ránk (felső sor) a kerekék kint vannak, az ILS aktiv vagy radarezenet érkezett (alsó sor).
- 27: Üzenatsor. Itt jelennek meg a figyelmeztető üzenetek: a rádárúzenetek vagy a leszállást irányító parancsok.

Tanácsok a leendő pilótáknak

- A legyverzet megválasztásánál általában a földi logónység által javasolt felszerelés megfelelő a gyakorló bevetéseknél, bár az általuk javasolt AMRAAM rakétákat részünkről is szoktuk cserélni 2 Sidewinderre. Egyébként sem árt a bevetésekre elvinni magunkkal 6 Sidewindert (1-1 a szárnyvégeken, 2-2 az egyik szárny alatti csomóponton).

- Az útvonal helyes megtervezése az életben maradás egyik alapvető feltétele. Egyetsozzunk a térképen úgy elhelyezni a waypointsokat, hogy a tervezett útvonal lehetőleg ne ellenséges SAM-állások vagy légibázisok közelében vezessen, hiszen itt értelemszerűen sokkal több gondra számíthatunk. Lehetőség szerint ugyancsak kerülendő az épületobjektumok (Fuel Depot, Factory Complex, stb.) feletti történő repülés itt az ellenséges légvédelmi ágyúk durrogatnak ránk hosszú diszortózeket és — 3.000 láb alatt repülve — szinte biztos, hogy el is fogunk találni.

- A Scramble és a Free Flight feladatok a kikutópályáról, a többi a repülőtér mellett álló valamelyik hangárból indulnak. Utóbbi esetben felszálláshoz még el kell gurulni a kikutópályáig is. Növeljük a motorteljesítményt kb. 65-66%-ra és amint a gép kigördült a hangárból, forduljunk kb. 50 fokot jobbra (vagy 50 vagy 230 fokra) — abban az irányban lecsúszik a legközelebbi kikutópálya. Gördüléskor figyeljük a sebességet, mert a kikutópályán kívül 50 mérföld/h-nél gyorsabb haladás robbanással végződik. A veszélyesen nagy sebességet a program WATCH YOUR SPEED felirattal jelzi az üzenetsorban (az ajánlott motor-teljesítmény a kikutópályáig kb. 40 mérföld/h-ra gyorsítja fel a gépet).

- Ha elanuk a kikutópályát forduljunk rajta egyenesbe (az ILS monitora és a pálya testése segít) és kapcsoljunk legnagyobb utánógátólokozatra a minél nagyobb gyorsuláshoz. A felszálló sebesség 130 mérföld/h, de 200 mérföld/h-nál semmi esetre se haladjunk gyorsabban, mert ennek is robbanás a vége. A leve-

góban 300 mérföld/h sebesség elérésekor illik behúzni a kerekakat (ha elfelejtettünk, akkor sincs semmi gond, csak az üzenetsorban jelenik meg egy szöveg, hogy most már aktuális lenne a dolog.)

- A földi célpontok elleni támadás a fentebb leírtak alapján nem lesz túl bonyolult, légi célpontok ellen pedig igyekezzünk hátulról támadni. Ellenkező esetben esetleg nem lesz megfőpő, ha bőszt támadásunk eredményeképpen az orrunkba durrantanak egy rakétát. A demóban jó példa látható a légi harcra: csökkentjük a motorteljesítményt, mert kisebb sebességgel kisebb sugarú körben tudunk fordulni és ha rakétát löttek ki ránk, azonnal szórjunk chaffet vagy flarest — ha nem tesszük, akkor annak elég gyorsan meglesz a következménye: egy villogó ALERT lámpa képében. 2-3 Sidewinderrel nem betegott célpontot is le lehet lőni, ha a célzóműszer négyzete már követi a célt.

- A leszállás kissé bonyolultabban zajlik, mint a felszállás, de a gyakorlásnál rendelkezésre álló LANDING PRACTICE opcióban egyszerűen be lehet gyakorolni.

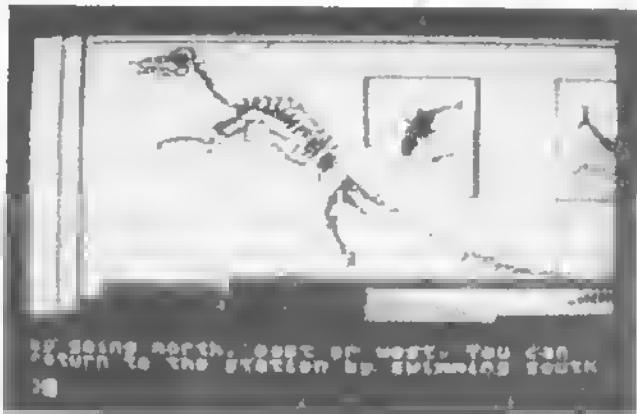
Értékelés

Miután a küldetés valamilyen módon véget ért (összeütköztünk a földdel/heggyel/épülettel/tankkal (COLLIDED WITH GROUND/MOUNTAIN/STRUCTURE/TANK), lelőtt az ellenséges gép/leghátrító rakéta/légvédelem (SHOT DOWN BY ENEMY AIRCRAFT/SAM MISSILE/FIRE), kikapultunk (PILOT EJECTED) vagy a küldetés végrehajtása után hazatértünk (SAFE LANDING), betöltődik az értékelés az akcióról, amelyben a név, számad nove és a küldetés megnevezése mellett a DESTROYED felirat mutatja, hogy hány ellenséges célpontot találtunk el és a célpontnak ezzel mekkora részét semmisítettük meg (Egy három harckocsiból álló oszlopból egy tankot eltávolítva, a célpontot ugyan megsemmisítettnek veszi (100%), de abból csak 33%-ot találtunk el.) 64-en még egy képet is láthatunk a megsemmisített berendezésekről, majd kezdődhet újra a küldetés.

Ennyit tudtunk nagy vonalakban elmondani a COMBAT PILOT kezeléséről. Az Amiga-verzió értékelésénél kissé bajban vagyunk, ha a játékot megpróbáljuk elhelyezni a repülőszimulátorok kategóriájában: a FALCON-nal, FIGHTER BOMBER-rel vagy RETALIATOR-rel összehasonlítva a grafika távolról sem nevezhető olyan precíznek és látványosnak (a külső nézeti képek is kmaradtak) és a hanghatások sem versenyezhetnek az említett programokkal. Ellenben aki igazán életszerű szimulátorral akar játszani, annak mindenképpen ezt ajánljuk, hiszen a COMBAT PILOT-tal repülni sokkal nehezebb, mint a többi szimulátorral együttvéve. A stratégiai rész és az egymás elleni harc lehetősége brztosítja a változatosságot, tehát gyakorlatilag jó ideig megunhatatlanná teszi a játékot (bár, hogy ez a két pozitívum a grafika rovására ment). A 64-esre készült lemez verzióról már elmondtuk, hogy az Amiga-változat grafikáját az állóképekben jól nagyszerűen sikerült átültetni — hm, hát repülés közben az már egy kicsit szegényes lett. Ami az Amiga-verzióhoz az előnyére vált (a nehézség), az a 64-esen már egy kicsit derabossá, idegesítővé, sőt, néha unalmassá teszi a játékot. Mindenesetre a szimulátorok kedvelői mindkét gépen élvezettel szárnyalharnak az égig — csak vigyázzatok, nehogy lyukat üssetek rajta!



HAL! HAAAAAAAAAAL!!! (ezt hívják crescendónak) Miután a tapsvihar lassan elült, örömmel közöljük mindenkivel, hogy folytatjuk az előző számban abbahagyott FISH!-leírást. Különös tekintettel arra az úriemberre, aki azt írta nekünk, hogy a játék-ból kifolyólag már többször megpróbálta magát az iskolai WC-be lőttani (ÉN megáldom őt... — CoVboy)



Ha valaki nem tudná, akkor az egy *Bloodyanormosaurus*...

Szóval ott hagytuk abba, hogy lepakoltuk a *Hydropolus*-t a laboratóriumban. Engedjünk le úszóhótyagunkat és lechándozzunk (a vizalattiba, majd utazzunk át a múzeumhoz. Természetesen a *luffy card*-ot útközben ismét inzertáljuk a slotba (szépen, jól, magyarul). A múzeumnál csobogjunk ki észak felé az álmásról. Ez egy nagyszerű hely, amit évente sok-sok hal keres fel. Talán ezért, mert *Hydropolis* kutatói az egyetemes hirtörténel legegységibb dataiból halmozták ki a Különösen szép a terem közepén éktelankedő *Bloodyanormosaurus*-csontváz, amit még véletlenül sem viszünk magunkkal. A kíváncsi halaknak lehet kóvályogni mindenfelé — aki meg nem akar időt veszteni, annak a javasolt irány az észak. Az *Alarm Room* teljesen fehérre van mázoltva — a fehér szobák pedig kimondottan rossz hatással vannak ránk (az egyetemi dolgozószobákat is toholla akarták festetni — de végül egyszer igazán a falunkra álltunk és vadul tiltakoztunk a bohém ötlet ellen). Mivel csak észak felé vezet tovább az út, csobogjunk tovább arra. Maris vidám uszonycsapkodással vesszük tudomásul, hogy óvatlan mozdulatunkra az összes elképzelhető lódi (és vízi) hengerkötő alkalmatlanság (sziréna, hang, basszusgár, stb.) megszólalt. A legtavolabb vizekből is ideseregleg lendőhalaknak egy ideig próbáljuk magyarázgatni, hogy csak a véletlenek szörnű összjátéka, hogy orre hozott a sodrás bennünket. A lendőrákiót ott is szokták vicceket tanácsolni — ezt bizonyítja az is, hogy elhiszik a meséinkat és mindössze csak az állomásra visznek vissza. Lahet ugyan újra próbálkozni, de a buta halandó már éppen elég időt vesztett ahhoz, hogy az a későbbiekben végzetlenség valóják számára... Így tehát inkább egy kis törperegésre lesz szükség az *Alarm Room*-ban; a másik szobába vezető ajtó fényképbőrtönös (vagy fotocellás, ha úgy jobban tetszik) riasztó vádi. Sajnos a kapcsolóját elfelejtették leterakni, tehát kénytelenek vagyunk egy más módszerrel folyamodni az átjutáshoz. Segít a dolgon, ha hirtelen eszünkbe jut, hogy amikor az étteremben kinyitottuk a zacskót, ekkor a kláramló planktonfelhő olyan furcsán torzította a fény sugarakat... (OPEN SACHET) A planktonok is lassan szétterjednek körülöttünk (és közben Ahogy a móka folyik, hirtelen látva maiaid a szank (és nem azért, hogy lenyeljük a planktonokat), a felhőben lassan előülednek a részizőrendszeri inflációs sugárak! A most máli felhő sugárak között angolnékat megszégyenítő ügyességgel (cs)úszunk át. Ez a legszebb szoba, amit életünkben láttunk! Nincsen benne berendezés, nincsen világítás, nincsenek lepedések — egyszóval sokkal nincs benne! Kivéve azt a bazi nagy kristályt, ami a múzeum legféltettebb kincsé. Mintha a Torv nevű torony is szerepet volna valami kristályféséség... Ebből mindenki levonhatja a következtetést (GET CRYSTAL) A kristály megszerzése feletti örömben úszunk vissza az állomásra és vizalattizzunk haza *Paddington*-ba, ahol máli bizonyára vár bennünket az a telep, amit *Phylax* fónék megígért.

A lakásunk elé érkezve teljesen meglepő dologban lesz rászünk: megtaláljuk azt az "alkalmas" dobort, amire a bevá-

sállónegyedben máli volt szezoncsánk átkudni! A szomszéd vette meg, de úgy látszik szállástok nem tartózkodott itthon, így tehát csak simán felelték az ajtója elé Hiba volt (GET CASE). Ússzunk be a lakásunkba és megdöbbenő felhőzések birtokába jutunk. Jó ötlet volt nyitva hagyni az ajtókat, mert kirámozták a lakást! (Talán erre rabolt egy harca... — CoVboy) Ellenben a szellítők így be tudták hozni azt a fishont, amit tulajdonképpen tőlünk raboltak el, de mi úgyosan visszavásároltuk. Közben persze megint kiaboltak bennünk és a cuccainkat valószínűleg máli elvuk a shopban.

Ahogy a fiúk a hátsó szobából megígérték, a falon egy telefon nyílt meg. A talongo totetség szörnű felelettel tölt el bennünket talán valahol mögötte rejlik a Het Halalos Úszony. Az interdimenziális kemugynók persze nem retten meg, hanem bátran kiadja az ENTER WARP parancsot. *Sir Phylax* rögtön meg is szólal az agyunkban "Nagyon kullos labintulajdonos tal, ugyink. Az Úszonyok a dimenziókat egyfajta kismértékűen labintulajdonos alakították át. A luk már dolgoznak az úszonyos megfigyelésen, de az egyetlen dolog, amire sikerült rajtuk, hogy az Úszonyok egy olyan helyen rejlettek el az elmúlt tengeren, ahol az egyetlen kijárat lefűző vízzel. Ha olyan szobában lekednek, ahol nincs kijárat, akkor túl sok időt vesznek el, hogy meg egy párnyi esélyük is maradjon *Hydropolis* megmentésére. Tehát vigyázz, tióva lepsz.

A dimenziókban az átlagos hal(?)andó könnyen az észét veszti, viszont egy olyan magasán kvalifikált interdimenziális kemugynók, mint akiknek a szerepet játszik, az egész ötlet a dimenziók között uszkálva toltotte — ergo pillanatuk alatt kiismer magat. Vagy legalábbis látja, hogy merre vannak kijáratok. Itt kellene el lehet szorakozni a cylindr kezesével, de a dolog inkább egyébként ioppant egyezel. A következő módszerrel találunk in teljes kört kell ugrni vagy észak/kelet/dél/nyugat vagy az átlós irányokba (a szöveg mindegy, ahogy esik, úgy puffan) — a negyedik lépés, vagyis a teljes kör lejárta után megtaláljuk a hengert (GET CYLINDER) Sikerült? (Jó!) Innen egyetlen kijárat fog lefele vezetni, tehát UP és a lakásunkba visszapottyantva máli hallgathatjuk is *Phylax* dicsérő szavait.

Ezután lány a vizalatti és atvonulunk *Phylax* állomásra, ahol-nan az utunk természetesen — megint — a kocsmába vezet. Két közeli munkatársunk üdvözlő bennünket. Közülük az egyik "véletlenül" az a személy, akinek a neve a számítógéplelem SHUTDOWN c. játékának egyodul futtatójaként szerepelt. Ezt a fickót iógtunk meg is kődözhetjük, hogy mi a véleménye a discoról (ASK <név> ABOUT DISCO). Azt mondja, hogy máli sokat ábrándozott róla ott nagyszerűen tanulmányozható a halak viselkedése — mondhatni ott igazán hal a hall. Ennek öröme meg is hív bennünket egy találkára oda, mert most pillanatnyilag meg van néhány elintéznivalója. (Az időpont minden játékban változik, de kb fel óra múlva szokott lenni. Máli volt szó róla, hogy *Hydropolis*-ban minden egyes lépés 1 perc időátfordást jelent.) Természetesen ott leszünk, de azelőtt még nekünk is van néhány dolgunk. Például az, hogy megint lemegyünk a vizalattihoz és elutazunk *Opili* állomásra.

Az egyetemen menjünk be a *Fuurr*-be, ahol az észak tele vezető ajtónál az előbbi ajtóinkkor máli észrevehetjük, hogy kissé korulmonyes az átulás — pontosabban zárva van. Egy kártya nyíllás van mellette: talán nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy máli szolgáljal. A nyílásba véletlenül éppen passzol az a kártya, amit a letartott *Dr. Salmon* kapunk a kocsmában (INSERT NEW CARD IN SLOT). Belepve atiban a szobában találjuk magunkat, amelyben *Salmon* maestro alkotott egykoron, míg időmei elismerése mellett ki nem rugat allasából. Felfelé uszva egy toronyba jutunk, de előtte inkább vesszünk néhány pillantást a szoba közepén nyitva álló dögöli kristálytunelle. Kitalálunk máli van, ami egyelőre meg nem tuned, szüntessük meg tehát ezt az állapotot (PUT CRYSTAL IN TUNA). Csukjuk be (CLOSE TUNA) és kapcsoljuk be (TURN ON TUNA). Valami zörgést hallunk, ami kb. husz másodperccel később véget is ér. Hogy mi történt, talán nem lesz nehéz kitalálni: a kristályunkat megtuningoltuk (OPEN TUNA GET TUNED CRYSTAL).

Miután ezzel is megvolnánk, ússzunk fel a toronyba. Ez annak idején, amikor *Hydropolis* meg teljesen víz beirtotta, a város egyik nevezetességének számított: az unatkozó halak gyakran jértek ide körülpillantani az alattuk elterülő városra (a védőkör-lől megóvta őket attól, hogy feleslenek a levágóba). Sajnos a

víz lepadásával a torony klemelkedett a vízből, minekfolytán a torony felsője is csak félig van föl vízzel. A víz alól előcsobbanva a torony tetején egy csapóajtót pillantunk meg, ami — az említett okok miatt — túl masszív van egy hétköznapi hálnak (aki egyébként is gyorsan visszabuklik a víz alá, mielőtt a kopolyái teljesen kiszáradnának). Hirtelen a Montgolfier testvérek kísérletező kedve költözik belénk: lőghajót fogunk gyártani! Először is húzzuk rá a műanyag zsákokat a hengerre (PUT CYLINDER IN BAG), amelyet kinyitva a zsák megtelik gázzal. Természetesen mielőtt kinyitjuk, nem árt megfagadni (HOLD BAG), mert esetleg nélkülünk kezd meg az útját a szédítő magasságok felé (OPEN CYLINDER) Repülünk..

"Durr!" — mondja a csapóajtó, amint nekicsapódunk, mert ez egy fejecsapóajtó! De hál'istennek kifelé nyílik és kissé kővagyva ugyan, de azért kijutunk a teraszra. Itt most már tők jól érezzük magunkat, szóval el is engedjük a légbellent (DROP BAG), különben elszállunk vele és úgy megfulladunk, mint a pirtty (pontosabban a pontty) A teraszon a Torv egy újabb szükséges alkatrésze vár ránk (TAKE PHOTON BRIDGE). Mielőtt teljesen kiszáradnánk a kopolyáink, egy öntelődő vetődéssel ugorjunk le (fel?) a torony körül kavarogó vízbe (CLIMB RAILINGS). Places! — esobben a gazdatest az Opah egyetem ögbeltjén (vízbotján?) és az egyetem fölterén tartózkodó számos számos egyetemista elfragadtatott lapssal jutalmazza a meghökkenő produkciót! Hál'istennek pont a disco előtt értünk vízfeneket. Ha van még időnk a megbeszélés időpontig (LOOK WATCH), akkor WAIT, amíg meg nem jelenik a munkatársunk (az Úszonyok nem a munkatársaink — ha ők jelennek meg, akkor az nem pozitív fordulat: azt jelzi, hogy valahol túl sok időt vesztettünk...) Mivel a kolléga jelenlegi öltözködésében nem disco-képes, nyújtunk át neki egy szép nyakkendőt (GIVE TIE TO <név>!), ami enyhé 'disco-liké' beütést ad neki. (Fontos, hogy a discoba történő belépés előtt viseljük a napszemüveget és a fűldugókat!) LET'S DANCE — vagyis úszunk be a disco-óba

Még jó, hogy viseljük az említett dolgokat, mert azok megvédik a gazdatestet a dűbörgő hangoktól és vibráló lézerektől! A kolléga kevésbé szerencsés: a nyakkendő csak 'disco-liké', de azt nem védi, aki nem like disco. Hirtelen kirehán és "Aaaaah!" kiáltással összeomlik. A jelenséget egy áridekes pukkanó hang kíséri, ami emlékeztet arra, ami egy gazdatest/paiazi interface széttréreskor hallatszik (sőt, valami mintha elmenekülne egy hirtelen megnyíló telefonton keresztül...). A munkatársunkat ez láthatólag nem nagyon zavarja és tovább vonaglik a földön — erre jól kopolyáink vágjuk. Mintha magához tért: "Nem emlékszem, mi történthetett velem... Mintha valami rosszat csináltam volna a Torvval kapcsolatban. Valami rosszat az áramlásszabályzóval és az áramlásszabályzóval..." Sajnos újabb unszólása sem hajlandó emlékezni, sőt, mivel piszkosnak érezi magát, zuhanyozni lávozik

Ennek örömeire úszunk át gyorsan a laboratóriumba, ahova már egy korábbi időpontban lepakoltuk a hyperintívert és a filtert. Ezeket egyből fel is szedhetjük és álcoboghatunk a Store Room-ba, ahol a boldogult protocopierből kiveszjük a fókuszkezelet. Hm, ha sikerült jól összaszámolnunk, akkor a Tervhez szükséges összes alkatrész megvan. Most például eszünkbe juthat az a bizonyos képlet és megpróbálhatjuk összeszelelni a mágikus kútyút. Első lépés. a+c, azaz szűrő+fókuszkezelet (FIX FILTER AT WHEEL) — az a fókusz-pókusz fókuszfiltert eredményezett. Az őtűt tudós persze nem áll meg: b+d, azaz fotonhid+teljesen tuned kristály (FIX BRIDGE AT CRYSTAL) — óh, egy igazi kristályhidat sikerült generálnunk! Leikes szömmel rekinva a jövőbe, összerakjuk az eddigi két témékünkét is (FIX BRIDGE AT FILTER). Egyre jobb: sikerült létiáhozunk a város egyetlen kristályszűrőjét! (Mi az isten lehet az?) A kérdésre a válasz nem világos, mindenesetre ezt a különös misztériumot beletesszük egy arra alkalmas dobozba (INSERT FILTER IN CASE). Nahát! Egy csodálatos áramlásszabályzó lett az áramlásszabályzó végtermék! Menjünk át a Project Roomba, ahol egy hatalmas berendezés foglalja el a szoba nagy részét. Úgy néz ki, mint valami óriási akvárium, ami dugig van lakva színes kavicsokkal. Továbbá egy áramlásszabályzó is van benne. Namármest, ha megtekintjük a gyorsító, akkor egy csavart lelünk. Az ilyen dolgok a kalandjátékokban arra szolgálnak, hogy kicsavarják őket. Sajnos a csavart húzót nem tudjuk használni: egyrészt mert nem jó ehhez, másrészt meg már rég eldobtuk. A screwdrivernél egy lényege-

sen precízebb műszert lesz itt szükség hyperdrivernek hívják (REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER). Nem mintha sikerült volna a dolog: az első csavarintásnál a kollégánk elkezd ielni az ajtót és arra figyelmeztet, hogy a csavart a SHUTDOWN nevű játékhöz van csatlakoztatva és a kolléga neven bejelentkezve a játékot meg kell nyerni ahhoz, hogy kinyithassuk. A programot a kolléga telefontárolódott paiazi lra és a balpesi kedje valami ilyesmi volt: <néz meg, ott van a szövegben>

Úszunk tehát vissza a laboratóriumba, ülünk le a terminál ele (SIT AT TERMINAL) és jelentkezünk be (LOGIN). Amikor a nevet kéri, akkor adjuk meg ennek a kollégánknek a vezetéknevét, passwordnek pedig gépeljük be azt, amit az előbb mondott. Miután megjelent a % prompt, lépünk be a GAMES alkönyvtárba és indítsuk be a SHUTDOWN c játékot. Egy kis logikai játék következik — a játék szerint ismerjük a szabályokat, tehát álljunk szépen neki max 40 lépésből a jelenlegi kombináció betűiből kikapni a WATER szót. Először a cella számát (1-5) kell megadnunk, amelyikkel fogtunk akajuk, majd azt a számot, amennyivel el akarjuk fogtatni (0-25). A betűk e 26 karakterből álló angol ABC szabályai szerint fogognak, tehát ha mondjuk 25-öt fogtatunk valamelyik cellán, akkor az eredmény az lesz, hogy az ABC-ben a kiinduló betű előtt álló karakter log megjelenik. Ez eddig még egyszerű is lenne, viszont van még egy "apróska" gond ha a 2, 3, 4 vagy 5. cellák valamelyikét bármennyivel elforgatjuk, akkor az szomszédos cellákat is elforgatja egy bizonyos mértékben, az alábbiak szerint.

- az 5. cella forgatása négygyel forgatja tovább az 1. és a 4. cellában lévő betűket;
- a 4. cella forgatása hárommal forgatja tovább a 3. és az 5. cellában lévő betűket;
- a 3. cella forgatása kettővel forgatja tovább a 2. és a 4. cellában lévő betűket;
- a 2. cella forgatása eggyel forgatja tovább az 1. és a 3. cellában lévő betűket;
- az 1. cella forgatása nem állítja a szomszédos cellákat.

Ha nem sikerülne 40 lépésből kikapni a kódot, akkor az áramlásszabályzó működésbe lép a hatalmas akváriumban és küldetésünk kudarcot vall: a Hydroplast betűt maradék víz pillanatot alatt eltűnik a bolygóról, és ez köztudottan erős hiányérzetet okoz bármelyik hétköznapi hely számára...

A tekergetéssel egyébként tők jól el lehet szórakozni, míg a játékos hal úgy nem néz ki, mint Einstein egy viharos eszében, amikor megpróbálta a Rubik-kockát a helyére tekeríteni. Persze, akiben van egy kis logika, annak nem fog különösebb gondot okozni, hogy magától is rájöjjön a követendő receptre.

Az első lépésben tekerjük az 5. cellát annyit, hogy Q betű legyen benne. Mivel a 4. cella forgatásai hárommal fog továbblepni, akkor pont R betűre áll be,

— a második lépésben tekerjük el a 4. cellát annyival, hogy E legyen belőle. Ezzel párhuzamosan az 5-ben megjelenik az R betű is;

— a harmadik lépésről kezdve tekerjünk annyit a 2. cellát (mindogy mennyivel), hogy a harmadikban S betű jelenjen meg. Amikor az megvan, akkor tekerjük a 2. cellát annyit, hogy A legyen és ezzel párhuzamosan a 3. cellában is megjelenik a T

— mivel az 1. cella nem állít szomszédos cellákat, a W betű beállításának igen nehéz feladatát a játékosra bizzuk

A WATER szó kirakása után menjünk vissza a Project Roomba, ahol a hyperdriver használatával most mi le tudjuk szedni a rögzítéscsavart (REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER). Most már könnyen lejön és kiveszhetjük a helyéről az áramlásszabályzót (GET ACCELERATOR). Az áramlást ugyanis nem gyorsítani kell, hanem szabályozni — erre pedig a legalkalmasabb eszköz természetesen a mi kis áramlásszabályzónk (INSERT REGULATOR IN DEVICE), amit a biztonságos működéshez nem árt a csavart rögzíteni is (USE SCREW TO FIX REGULATOR)

Olé! Hát ez volt a játék célja. Zárátkoidként meg meghallgat-hatjuk, amint Panchar főnök esetetel nekünk, hogy ez a küldetés az eddigi legnagyobb sikerünk volt és a nagyszerűen teljesített dolog után végre elnyerhetjük a legcsodálatosabb ajándékot, amire egy interdimenzionális kéműgyőnek csak vágyhat. HÁROM teljes hónapot tölthetünk el egy teljesen szabadon választható aranyhalban! Ez aztán a megáldozat! Glugy-glugy-glugy... (Istenkém! De jó, hogy vége van! — CoVboy)

Secret of Monkey Island

Ha valakinek azt mondanánk, hogy *Threewood* (Guybrush Threewood), az valószínűleg elmélázó pillantással tekintene ránk vagy esetleg megjegyezne, hogy ez a legutóbbi név, amit valaha is látott. Próbálgatni a szótban lógó személy híres "software-kész" (vagy az ízes) Mielőtt meg valaki lebeszélne bennünket (Ugyan-ugyaa... – CoVboj), elmondjuk, hogy *Guybrush Threewood* a *LucasArts* Amigaiá és PC-re megjelent legújabb kalandjátékunk, a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**-nak a főhőse. Míg az ő játéka nem akartunk látni sokat lecseszni, hiszen máris játszunk a **MANIAC MANSION**-nel, a **ZAK** kal vagy az **INDY III. ADVENTURE** lel Amigan, annak már bizonyára ismerős lesz a stílus. Mindenesetre előlárabbai annyit elmondhatunk róla, hogy szerint véleményünk szerint ez a játék az egyik legnagyobb hatású, amit valaha is adathordozó a hálón látni látni számítható lefektatása óta.

[illegible]

A gonitok már régóta akkor megkezdődnek, amikor Gyurbuzi barátunk megérkezik a *Meleu Island* legmagasabb pontján, közvetlenül a város mellett emelkedő kúrdiópionhoz. Egy szakállas urimból hivatalos – és szigorú – magasztalan mészár a lávából a szemem (és ebben így csodálpil sem ábrándozzom) a szándékkal valóslágú szemérem, amit az orrára akasztott. Jólünne remélni megfordul, men Gyurbuzi udán "hát" kiállással udvózi. A bemutatkozás szentatása után (kérőünk imágabiztosra kózi, hogy ő tulajdonképpen azért kódiog érre, mint kaloz akar lenni. A szakállas utal az illéggy meglet, mert az illangszot lathoz csak annyit tud hozznátni, hogy "Yikes") (sz egy helyi szólas – magyarul kb úgy hangzik, hogy "Nyamm!") Kisze belőzavaródi a revünkbe, majd azon véleményünk az hangot, hogy sokkal inkább emlékeztünk egy padlócsiszoló kispaposa, mint egy kalózza. De ha a dolog már lánylag így éhhalálasodott lallunk, akkor csak nemünk nyugodni és beszelünk a kúrdőzsejtekkel. A városban megtaláljuk őket a "Fugado a Szemnyvi" hez neve hallgató, igen magasan kívülre kált lebulbani. Gyurbuzi ezt óráment hallja és már indiri is napra a szeméssel. Ennek első lépése, hogy levonul a lábba.

Az út egy trappulatos módon vezet kinnesztől. A túloldalon dűlőerdőző hat látni egy választási plakát részét. Marley kormányzó írta fel a választópolgároknak, hogy vinkszálk ímet for adják le. Ő nem a "Invaszió agyia kullatán" lóvarként, sokkal lahaspansággal jelmindmól választott. "Ha egyetértel jótól van, akkor csak egyetértel választásért kérelm!" – végül is ebben igazra van. Széltünk tovább jobbra, ahol nemsokára meyláuk Scrimm Bar.

Odabent a hangulit már inkább kiválasztott magára hagytam. A hangulitól követtem az a kőház is, ami a csillagok hangjait fel és édesedő pörgéssel szórakoztatja az ill. egybegyűjtöttek. Az idővel mindenféle vidám szórakoztatásról szoktunk beszélni. Ahogy a szórakoztató ilyen módon való elterjedése egy kicsit megváltozik, a fogadó már odabent részben kaphatnak látni a látnak. A vidám szórakoztatás természetesen más is bekapcsolódott első állomás lesz az általános feladatnál helyett legelőt pruz ruhás, szórakoztatás lesz (TALK TO PHASE).

Óróimmel készült Benneünkül és ideklődik, hogy új hűk virgunk-e a városiál. Mulatkozunk be neki szépin (My name's...) és a régiót mosolyt is csal az arcára, mert szomlál is az a leghegyebb név am valnha is trillált Persze jobban lenne, ha csodádnai maudna, mert az ő neve Marcomb Swoopgood (Well, what's YOUR name?) Ujdonsült ismritő sünk a larsalga is linnatartat veget megkerdezt, hogy mi szel hűgizet bennünkül értelné? Az igazságot (I really don't know) nem fontos az orra a kötnük, inkább ismritjük neki azt, hogy kalózok akarunk lenni (I want to be a pirate) "Oh, valóban?" — ideklődik a kútor "Akka ez legyobb, ha beszélné a kórtus rímzést" kútorokkal, akik a szomszéd szőlőben ültölögnek. Ők majd himndják nekünk, hogy lassa kell menned és mit kell tenned? Meg megkerdeztük, hogy lenne lalidák a kormányzó? (Where can I find the Governor?) A kormányzó kastelya a város másik felén lúszik, de ott a kútorok nem lú szívesen lálnót vendégek Guybrush lúba bizonyítja, hogy őt mindenütt szívesen fogadják, a kalóz csak legyinti egyet rákór is jobb ha vigyazunk azokkal a kuttyakkal a kastely mellett. És a beszélgetések végén is szakad, mert barátlunk nek lúrteln észlel, hogy kövrtéző gúrtának nagy kesése van

A kövélkező átdolgozás a szemközti lírából asztalnál ülőlőgel (TÁK K TOPIRAT). A bemutatóhozast, likar el ls ragyiratánk, mint csak egy szmjűk 'We as?' reagatást sikkent kcsalunk velő - kérdőszók meg inkább, hogy miért nem találj örömetet a kalózkok a kormányzó hazában (Why aren't pirates ?) A diologban egy LeChuck nevű figurá a ludas, aki egyszer elmenni a kormányzóhoz riedre és nem akart lőle előttn Nehány ajánlatot ls tett irak, de az kelek percc megmondták neki, hogy kopjon le! (Alak! Tuhát a kormányzó nő! Szép kis város!) Egyikből jessző dolgok történetük ezzel a LeChuck nevű likoval (What's acay about...?) Itait és intenetesen kiűöz volt, de egyszerű a kormányzó kezesen elment, hogy lelukasson Minkny Island'' legendaris likak és közöttben velell-nél inglikit A hajója magikus világba került és esélyezett Telőlk intesztinesen nem mutatják Így tühát nunt-rik az gondolta hogy a balat LeChucknak hullámra a lipilata stria feverték... Oh Mh történet után? (What happened then?) LeChuck színlipilajja azota is a lengenekén bolyong és az egyszerű kalózkokat litesen lezavallta a terelőlk Orrr! A történetek telőkivel kcsalórk az emitt lorkat, letlak jo lenne megtudni, hogy hogyan szőltirálnak magunkba így ading glogat (Where can I get a drink?) 'Oh hai az nagyon egyszerű csak inni kell váln, amíg a szakács nem figyel, aztán kikapri egy korsót és leosorak a konyhába Ott áll a glogos láda -- ez azt meg a legelőő önkuszalgato jellegel' Meg megérdekeljük, hogy merre találjuk az őrszínnyáblat miug hogy m történet a színével A táblát sajnos kivették mert az italozás és a dobálás aktlábár bulváriszt szokott okozni (mint



azt a nyilatkozati közzétételre is mul alja)

[illegible]

A bonus káosz mögött egy bonus világ, aki teljes és elégedettség csúcspontja egy csontlan köszönetképpel annyira mind, hogy Grini, ami azt jelenti, hogy Grini. Haddjól értesek illírmagokból csallítottuk ki. Ittől például elég annyit mondani neki, hogy **Wool** és máris megmondja, hogy "Ank! root root wool mit root wool! Aléni! szél! szél!"

gondoljunk át a helyiség hátsó részére, ahol egy hatalmas asztal mögött
 három fontosnak kinéző kalóz ül a pucokot és inagatja a grógi!
 (TÁJOK TO IMPONTANI LOOKING PIRATES) "Mit akarsz, fu?" — bóbdél el
 a közpenni szédélőg irak. Próbáljuk megfogalmazni ékét az állítás azt,
 hogy ina lossz mpunk van ezen író logikus maszárolni ékét (I mea to kill
 you all) — vagy mondjuk azt, hogy lizálzonak készulunk (I want to be a
 fireman). Egyik sem kell! Itt különbségtétel az érdeklődésükre — viszont
 egyöntetűen elküldnek bennünket valami meglepően eglyia filloknak,
 hiit azt mondjuk, hogy minitén vagyunk kalózáz valni (I want to be a
 pirate), mindjárt nem mondanak semmit! "A! közünk a dolójázt? Mijai
 vagyunk az inkoknak a LeChuck ügyét kapcsolattat. Meg egyetértés is
 ha nincsenek kalózon, akkor az azt jelent, hogy nincs szédélőg, ha nincs
 szédélőg, akkor az azt jelent, hogy nincs grógi és mi mi veszélyeztetni
 miacsoy gúgusztatn vagyunk." A hal oldal fícho küssé bucsúagosatib
 nak lúnak, mert megkérdezi, hogy legutab van e valamitén specialis
 képesséjünk? "O persze!" — immidit Gnybuzh lúszunk — "Akkor 10
 méterig is vissza tudunk futni a letelezőzünk!" (Vikos! — Covyoy) Ezen
 küssé elmélázunk. Végül azt a jótanácsot adják, hogy senki sem vállt
 gúgúgú kirozáz pusztán kirozózóskódással minden leendő kalóznak át kell
 mennie a Hálom Pórában. I-főzőst is a kard meleszere kell valnia, azután
 a lovlatás művészeve kell kepeznie magat az akkai megj minidit pít van
 a Kúldetés! "Mikéin kúldetés?" — bérdrzi Gnybuzh kedvén. Tízmeszere
 sen a kincskezesésről van szó, amihézt nem kell kúskódmni, viszont nem
 azt látni, hogy Ezzel el is köszönni lőnök ha a kúldetészekkel jutottunk
 valamine, akkor nyugodtan visszajöhetünk hazánkuk — de afdig legynak
 szívesek elakódnni. Búcsúozni meg ide nekik nekünk a "Grógi" e kalóz
 nota refféjtel, ami úgy hangzik, hogy "Grógi! Grógi! Grógi!" A vidám
 arassággal azért meg lovabbi lajgajjuk

Jósnő: Miben segíthetek rajtad, kismé?

Guybrush: A nevem Guybrush Threepwood és egy híres kalmár vagyunk. (My name is...)

Jósnő (horgarja a szemét): Vajon ne mondtál már? Megjerezttem, hogy a nevem... a nevem... a nevem Guybrush Threepwood Nusehau! Ja, nem Threepwood! Micsi igazam?

Guybrush: (Almélkodva) Óha! Hal az csodálatos! Tudtad meg egyéb búkkokról is? (Wow! That was amazing...)

Jósnő: Én nem utaztam bukkokkal. Amit én látok, az maga az Igazság! Guybrush: Természetesen! Tudtad meg még másokat? (Can you read palms?)

Jósnő: Gondolatolvasó bukkumra nem vagyok, hogy a jövőd tiszta érekeimen keresztül. De... egyáltalán biztos vagy benne, hogy még akartod tudni ezeket a dolgokat?

Guybrush: (Lehívhatatlanul) Neme! Mondjon csak el mindent, ami kárba fog vesni! (Yes! Tell me everything...)

Jósnő (transzba esik): Látnom kellene... (Látogat a kezével, közben a padlóba bepatolt vödör teleomlik.) Egy utazás utolsó, hosszú utazás. (A vödör kaptánja kialszik.)

Guybrush: Húha!

Jósnő: Látnom kellene... (Almélkol.)

Guybrush: (Szégyellten) M? Mit látsz?

Jósnő: Egy nagy majmot látok.

Guybrush: Kicsi?

Jósnő: Látok még a nagy majom lányaiban. Minden megvilágosodott az utasod sok részről. Látod egy csomó dolgot, amit jobb kért volna nem megvilágosodni. Hallasz egy csomó dolgot, amit jobb kért volna nem megvilágosodni. Látod egy csomó dolgot, amit jobb kért volna nem megvilágosodni.

Guybrush: Milyen dolgok azok? Útitám a megvilágosodás!

Jósnő: Nem! Még nincs itt az idő erre. Majd később gyere vissza és én elmondok neked mindent.

Zöld levek durr, vödör le, jósnő le. Meglepetésszerű. Szélesítjük ki az utcára és tovább az árkaikok alatt. A következő helyszínen az első szakon találjuk a vegyeskereskedés ajtaját, ahol egy csomó üzleti dolgot (például kávé, szifonizált, ásványvíz) árul egy tanító, szikart, venombel. Sajnos minden pénzért lesz és nekünk egyelőre csak két nyolcasunk van — de látat majd csak később kerülni be. A ház mellett skatortól hangos pászogás, majd egy hívogató hang hallatszik. Nyilvánvaló, hogy nincs jobb ott, mint egy idegen városban, az egész a kiálló közepén becsatlani egy sötét sikátorba, ahonnan ismételt vataik pászognak nekünk. Aki megvárja, az meg is érdemli.

... mert találkozik Fesler Shindlappal, a városi sheriffel, aki elmondja, hogy csúnya dolgok szoktak történni a magányos vándorokkal, akik éppen idején ültetőtől sikátorokban szelgathatnak. Mindegy nem mondunk neki, a tény az, hogy meg akarja tudni a nevünkkel (sajnos nem sikerül teljesen elcsúsztatni, tehát a biztonság kedvéért "Mindegyhogynak" neven szólít minket). Aztán jött, hogy nagyon hosszú időben találunk minket a szifonizált és sokkal jobban lennie, ha a vakációnk eltöltésére valami más helyet szentelhetünk ki magunknak. Egy sokkal biztonságosabb helyet. Mitani Fesler utolsó a sikátorban, Guybrush lellezhet és így van, hogy nagyszerűen van magát az olyan helyeken, ahol így néz ki a tendő. (Milyen lelke a lelke?)

Az utolsó a következő ajtó a templomban vezet. Itt egy becsületes kislány semmi kérés nélkül szívesen — annál inkább a nyelvi hívó bólonban. Ahl! Ott, a város ajtaján látja majd bennünket nagy orsó zúzával.

Hab: Szabadíts ki minket! A tarsadalmi áldozata vagyunk!

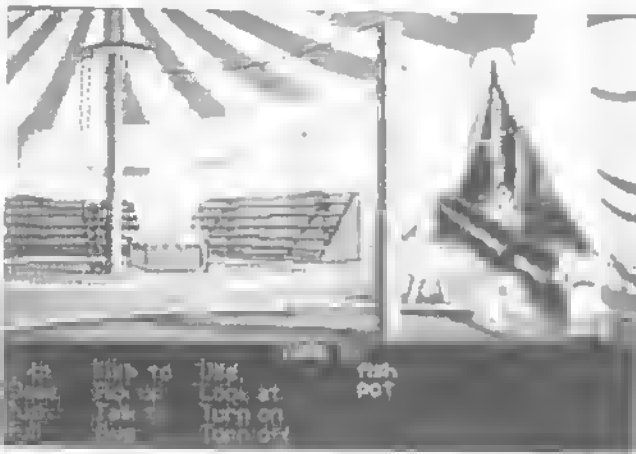
Guybrush: Nem is beszélne a szabadságszertől. (Ugy, időnk nem kivan a hűkövöl tarsalogni.)

Hab: Ha, hal elég nehéz lenne a mentőhosszosságunk tartása a féltőzettem, ha itt nincs más ember, csak puskajárók.

Im: Menjünk ki a városból és szeljük el az elárvázástól (forró). Egy időre jutottunk, ahol két tanító mehetünk tovább (túl)eset. Mindegy melyiken indulunk el, mert mindkettő ugyanoda jutunk. A következő helyszínen néhány szokatlanul szívesen várja magára a figyelmünket. Telemésztesen szűkünk egyet magunknak (PICK UP PLANTS). Egyelőre csak visszatérni tudunk innen — Guybrush nem tudja továbbmenni valami használatos lérkép nélkül.

Az utolsó szertől szeljük tovább a bszaszt (CLIMBING), amelynek közepén egy hatalmas cikuszai sátror ekleitüked. Odabenn két különös ruházatu arista lojlatat élénk vint látni, hogy tulajdonképpen melyiküknek is kellene belemésznie a sátror jobban ottlani felállni a gyűbe. Az egyik azim: mósókók, hogy ő ellátja a puskajára és állandóan lüsszogni kell tőle. A másik meg azt bizonygatja, hogy őt meg a múlt létén megsebesítette az oroszlán. Telemésztesen egy úpro kis harcolás nem meglehetősen egy komoly állatgyárral, bár nem szép ha az az állatja nem is letér. Így tehát elvannak az utolsó egyimással, míg meg nem szőljük őket. Tök mindy egy inf mondunk nekik: krakoglunk vagy megkerdezzük, hogy van-e lőrőszűbe id valahol? Eire időnkön ölelmegyeknek hozták és buzgón az után erdők lődnék, hogy nincs-e kedvük egy csodálatos/halál jingvölő/gazabot nem is olyan halálmegvető/egy veszélyességizálatól nem is olyan veszélyes/egy EGYSZÉNU leírni (Hal! Isennek nem igazán jóvól) a csodálatos/kalandos/aknabukus/tilgnylonul-jól ismét/mesés/repülő Feltűnik lustvölökkel? Vagy is a mi dolgunk mindössze csak annyi, hogy belemészünk abba az ügybe és rák majd kiönnék bennünket buló. Kérészik a sátror feljelen biztonság. Jó Végül is az tényleg

csak egy ajtó szívesen és egyből is lizetünk ott 4/8 nyolcast (OK, I'll do it). A hűk baldogok és azután érdeklődnek, hogy van-e nálunk sisak? Sisak? Milyen sisak? Jaaa, sisak! Hal puszti hogy van! (Of course I have a helmet...) (Milyen sisak?) Sajnos nem vettek be a lőrőt látni akarja, mert egész biztosan akarnak látni benne. A hűk biztonságos és még véletlenül sem logikus megsejteni. Mami a nyártalomról. Sisakunk ugyan nincs, de ha számba vesszük az eddig összerakodott tárgyainkat, akkor talánunk egy dolgot, amit a lőrőnk lizhatunk a lazikat (USE IT!). "Oh, hal ez lesz a sisak!" — mondják elegendőre nálunk. "Akkor megcsináljuk. Csak massz kerülni a sikak, kerülni a sisakokat, massz bele az ügybe és a kórót majd mi elvesszük." Guybrush egy ideig kelkedni maradt a balasztalattal visszhangozó agyucsovet — aztán belemászunk DUH! "Működik!" — örültek az utolsó, míg azugunk a lőrőre és belakakunk a tumbumból. Csak később szaladnak oda hozzánk, hogy megnezzek egybün vagyunk-e ilyen helyzetben az egyetlen logikus válasz a kérdésükre lemmésztesen az, hogy a nevünk Bolbin és a mamukkal keressük (I'm Bolbin...). Ez megnyugtatta őket. Szívesen átadják a puskát, meggyeznek abban, hogy az itanyezken egy kicsit mólosítani kell, adnak foglón összevesztnek azon, hogy melyikük próbálja ki lőrőszűbe.



Guybrush csöbe húzta magát

Most, hogy a rövid megpróbáltatás alkalmával gazdagok lettünk szeljük vissza a városba ahhoz a polgárhoz, aki papagijt vett a villán és melesleg terkepéket is árt. Guybrush meleslyet fogad lemmészte, hogy megiscsak visszatérünk a lőrőre és kilépni adatai rományel, hogy most már elegendő pénz is hoztunk magunkkal. Hal puszti: legalábbis neméljük (I'll take it). Szaz aranyát meg is szeljük. Szinte bölcsen cselekedtünk, de most ténylek juttat a lőrőre. A terkepét linytelj átadja, de amikor megnezzük (LOOK AT MAP!) kiderül, hogy ez nem egy terkepé. Ugy néz ki mintha egy titkecko lőrő. (Is the Monkey? A polgárral való távítás után reklámozniuk helyet nincs.

Menjünk tovább az árkaik alatt és most már bepillantunk a kiteskedésbe is. Az asztal mögött egy gonczli vanentlax alilogal, aki mindenben lojvat sejt. (Bőle meglátást! Lát valakit a Sword Master tarokkölési helyéről. Oh, ez később meg bizonyos lesz valaminek.)

Egyelőre csak érdeklődünk szifonizált rón (I could really use a breath mint). Nahát enél meg az ősgyűk is felidit az arca kórókat. Hogy ne csak úgyit vigyük, hanem vigyük el az egész rónit — mindössze 1 nyolcasba kerül az egész. Tovább kerülni sere feljük azt, hogy egy kicsit nezeződnék (I think I'd just like the blouse) — mint azon dörög hogy bűkkhok nezzük az üzletet vegyük magunkhoz az aszt (I'll take it). Az utolsó páncéloszékeny aulól (a szektív sátror zárt, vint...), majd a kárta is a pult mellett álló lőrők telerel. Menjünk vissza az ősgyűk és miután szobn elegendünk vele (About this swordslával), vegyük meg mindket tárgyat (I'll want it). A hűkket 1/5 nyolcast emesztett lőr a vegyünkükből, viszont nagyszerű felszerelések lizetünkük vagyunk. Lőrök örömeit mondjuk azt, hogy a Sword Master keressük. A venentlax gonczli rákálva azt mondja, hogy a hűk lőrőkölési helyéről senki sem lőr — kivéve persze őt! Azt mondja, hogy elvagy és megkérdez tőle (meg egy idő), hogy akat e látni bennünk és ha a válasz igelőd, akkor majd elvezet hozzá. Látni lőrünk bűkkhok lőrökkel és lőrök nű nyolcsuk sommitte. Egy idő múlva visszatér lőr megnyitjuk az asztala kóró csatgót, akkor azonban) és azon megkerdők, hogy milyen kiteszi a lábát, két niasodpet cirt belől elkezd valamelyik lőrök nyolcsuk a csengőt. A Sword Master egybükkel azt üzeni, hogy ugorki a lőr. Talán nem ez a megilvítés nála. Mindegy később majd állatogynak hozni és megbezzük vele vele azt az ugilós dolgot.

Most menjünk át a börtönbe megkergetni a mi jó öreg budosszaju bűkkhok. Epp ez menti vásároltunk egy egész oloni szifonizált, egybük igazán megcsináljuk (GIVE BREATH MINTS TO PRISONER). Na, most már lehet vele belemészni.

Flab: Oh! Grog O Mint! Mi? Hisz a Kősz. Na, szóval azon jöttél, hogy kiszabadíts innen?

Guybrush: Egyáltalán ki vagy te? (Who are you?)

Flab: A nevem Ous. Lovabb nem tudom. Oly idegőse vagyok itt, hogy mai napig senki nem tudta. Talán jobb lenne, ha kiszabadítanál innen engem, miként teljesen meghaltuk. Nem látod, hogy aralan vagyok? Guybrush (kétkezdve): (De miért vagy börtönben, ha ártatlan vagy? (But why are you in the jail?))

Flab: Mert ártatlan! Nem is szedtem azokból a virágokból!

Guybrush: Mitől virágokból? (What flowers?)

Flab: Azokból a Caniche Endorai sárgákból ott az erdőben. A törvény tiltja a gyűjtésüket.

Guybrush: (erősen csuklik), Szeretnék mekét nokedlét!

Ous: Nő! A szabadsgotom, vissza! Egyébként hozhatnál valamit, amivel tavol tartanám magamtól azokat a kerdős kis parkányokat. Cserébe odaadom az egyetlen dolgot, amit csak van: egy ropóska, amit lilike renikim szűz. Utálom a ropóska!

Guybrush: Egyébként milyenek itt a kerdők? (So, how's the food in there?)

Ous: Óh, lal csak a szokásos! Musok, grog, zabkása, parkányok bogarak és hínerek, mai ha sikerül megfogom őket. Azonkívül van egy ropóska is, amit lilike renikim süfött, pedig tudja, hogy utálom a ropóska! Szerem: sner a szokás a bilitól úgy jó hawimom és ő szokott becsümpészni néha nekem egy-kei hnosagot!

Guybrush: Hal ez a Shintop snerit egy elég nagy lakos, nemde? (Shertit Shintop aure le a jek, len' he?)

Ous: Na, na viccelj! Fester Shintop a legújabb hickó a szigetén. Szerencsére a kormányzó általában igyekezik a szemet. Egy rendes, egyszerű szemet volt, aki egyszerűen megkérte igencsak különös körülme nyek közre. Ha engem kértél, szentem az új snerit köze van a dologban. Fester (húp): Azt hiszem, elég beosztott már, Ous... (Guybrushoz) Remélem nem húzod el, amit egy ilyen piszkos vagány összehoz. Barm! Mitől, hogy elkezdte a látszólagos megvesztést.

Mindogy, hogy mit mondunk neki, a végén úgyis arra fog kilyukadni, hogy ezennél rajunk latta a szemét és bármilyen dologba is kezdünk, nagy baj lesz. Mivel Ous sem akar inná velünk cseregni (kiszáradt a torok az eddigőt is), sálámból ki a börtönből és menjünk lovabb a kormányzó kastélya felé vezető úton. Rögön meg is látjuk a veszélyt, amitől a kalyuk beszednek a kocsmában a bozánthoz vezető ajtó ő! megvadt pánha pudt ő! Guybrush nem is nagyon akar közelebb menni hozzájuk. Inkább azon morogdózik, hogy mivel kabítsa el őket — van ugyan egy szép kis cubak nálunk, de nem a pulik lellezálása a cél. Végül kishű, hogy az erdőben szedett virágok pora erősen bódító hatású, tehát ezzel megünnölgve egy kicsit a cubákat (USE YELLOW PETAL WITH HUNK OF MEAT), az eredmény nem is marad el (GIVE MEAT WITH CONDIMENT TO PIRANIA POODLES). A pulik vadul lezabálják az egészet, majd egy másodperc múlva el is nyaklenek. Közben jön egy important Notice is a jekés szerződől. Ezek a kutyák nem doglódnak meg, mindössze A SZANAK! Nem bántuk az állatokat ebben a jekében! Ennek öröme be is msholunk a kastélyba. Öllimben egy nagyszzerűen berendezett látt látnak, amekynnek néző dísz a falon luggó lustány és a szomszéd szobába vezető ajtó mellett álló értékes Ming váza (PICK UP VASE). Sétálunk be az ajtó. Aztán amikor Fester Shintop előbujik a luggányok homályából, már mindenkéi sejteti, hogy elbő baj lesz. Különösen amikor a nyakát dörzsölve megindul utánunk.

Az ezután következő jelenetekben áldó larityl bört, hogy nem látunk egy kukkot se a hall falától. Minifenesre az OW KABOOM és egyéb hasonló klatások következteti engednek a bent zajló eseményekre. Hilleim megünnölk Guybrush és visszaszá a helyére a vázát. Szerem jobb, ha ezt mthagyja — aztán meg vissza lityatni. Akik ismerik a MANIAC MANSION-t azok a következőkben nagyszzerűen lognak szótakozni az zenetsorban automatikusan megjelenő szövegek ugyan egyből-egy onnan számlaznak. A bent történetekről innen arisulunk: a kezünkbe kerül egy Gopher Repellent (parkányirtó), ami először kipróbálunk egy hórcsón, aztán egy másik hórcsón, aztán egy egész hordan, a yakt ugyan nem nagyon tudjuk megmozdítani, de egy STAPLE RI.MOVI.RI.M kibanyassuk belőle a WAX LIPS-et (itt viszontlájuk hórcsónk, mert a festményt kidőntve átesik ebbe a szobába — immeszelesen csak addig, míg lóvesz a könyvespolcra egy Manual of Style-t, aztán ismét leest ugrik a lustányba), HOPP! Megvan a Sokkezu Bálvány! Itt az csodálatos, csak az a baj, hogy nem tudjuk leheni... Nem baj, azért a küzdelem lalad lovabb a lal mögött! Aztán licsinésedek, amikor az úzenetek arról lityakoztat bennünket, hogy így PICK UP HEAVY CHAIR és USE HEAVY CHAIR WITH SHERIFF parancs került végrehajtásra. Ezután lőrdősnk megjelenik az emeletre nyíló ajtóban és elégedetten nyugtazza, hogy ez egy darabig majd megnyugtja a lalt. Sajnos a bálványt nem tudja elhozni, mert szüksége van meg egy riaspólya is. A csoda egyébként qaz, hogy a sok marhaság a MANIAC MANSION-ból nálunk is mshad, lehet őket LOOK-olni, USE-olni, stb. Egyelőre tehát sétálunk vissza avarosba.

Próbálkozunk mondjuk a dírek botosnál, ahol érdeklődhetünk Alkulis nant (Do you have filaz?) "Milyenre gondolsz? Összetekedre vagy kromieszedre?" Magint lők mindegy, hogy mit válaszolunk (mindjárt leleljük azt, hogy Yea — az egy elég lartalmas válasz a kérdésre), mert úgyis az lesz, hogy sajnós éppen most lógott ki a készletből. Tovább kérdősködhetünk parkányunk (I'd like some...) után is "Ah, luctam, hogy azt fogsz kerüni — de nincs egy darab se?" Úgy látszik, mostanában lügylött egy kicsit a laktár. Na mindegy, látogassuk meg a mi jó öreg

Ous cimbutánkat a börtönben, hátha tud valami bővebb felvilágosítást adni a dologgal kapcsolatban. Még mindig nem nagyon akar beszélgetni, viszont boldoggá leltekük egy pocuknasztóval (GIVE Gopher REPELLENT TO PRISONER). Más egy répatorta bódig tulajdonosa nak éreztetnek megunkat, amekről kiderül, hogy tona-mivoltához kepest elég nehéz. Az OPEN CAKE parancs után, mindjárt kiderül, hogy miért lillie neni talán megsem ktolni akar a lilek Ous ócsával, amikor egy ilyet hozott neki, mert egy riaspóly volt belesütve. Ous ugyan elfelejtette use-olni, de mi nem lóguk.

Menjünk vissza a kormányzó palotájába és ugorjunk lefest a festmény helyén laloggó lyukba. Újabb atomali történetek vesnk kezdődnek a lal mögött, amekynnek áldozatul esk joréhan tárgy a Meniac Menalon töl, de lonyog az, hogy a riaspólyat már lillazajunk a Csodálatos Bálvány hoz. A noka végül Guybrushi megirli a lépcső lityén nyíló ajtóban jelenik meg — csak most kveitelen nem a kilencsít hasznáha, hanem addó az egészet és lővíd lityéles utat a földszinten lalad. Nemcsak a megünnölk a kilővőállás is Fester Shintop személtébe!

Fester: Még nem vegerem vied!

Guybrush: Ajtálj!

Fester: Úgy gondoltam, hogy csak úgy ektől innen a Sokkezu Bálványra, mi?!

Guybrush: Ize, mindjárt megmagyarázom a dolgot!

Fester: Majd inkább en! Megmagyarázod a kormányzó kveitenc pudlajt!

Guybrush: Hiszem csak a szentek!

Fester: Beérőből a házba!

Guybrush: Hiszem igye volt az ajtó!

Fester: és ektől a műgyűjteménynek egyik legértékesebb dntal!

Guybrush: Ott lityeknek gyomk!

Fester: Igen? Na, akkor haljuk a te magyarázatod!

Guybrush: (Házdik valamit a litykált négy lehetőség közül, például) Ő mondta, hogy az enyém lehet!

Marley: (megünnölk a lépcső lityén) Mi lityek?!

Fester: Elcsúszom ezt a jómadat, amit éppen megfja a bálványodai kormányzó. Azt mondta, hogy nekudat!

Marley: Ez így gar. Nekudat!

Fester: MICSODA?

Marley: (Halkodat, Fester) A kerkus csak az, hogy hogyan jutott be ket, amikor lő dörödsz?!

Fester: óóóó

Marley: Na, litye! Fester! Majd én kizavarom a dolgot!

Fester: (dühödten sarkonforul, közben odaszegzi Guybrushnak) Vele később meg számolok!

(Itt a dramatug megvágja a lityást, mert a jek átment egy kicsit Clairt Kerkutba. Marley kormányzóhásszonyi hosszan ekteli, hogy milyen eses az arcunk, milyen ügyesek vagyunk, stb. miközben minden mondalára különösen értelmes dolgokat (Ei, Umph, lityt, Gityt) válaszolhatunk. Mntán Guybrush megállapította, hogy egész jól tud beszélni a nőkkal, kvonulhatunk a palotából. Az ajtóban egy kis probléma botlunk Fester Shintopnak lityek.

Fester: Hová, hová, Threepwood?

Guybrush: (pimaszul, ha már ugys mindegy) Kory le, Fester! (én mondhatl barni más is)

Fester: Azt hiszem egy kicsit le kell hogy lityek Old le szepem a kardod!

(Vál a lityszin és a litykban lalajuk magunkat, megünnölkösen kinos kóumények között a Csodálatos Bálvány a nyakunkhoz van kőrdve egy kötellet és a móló szelen áll! Pillanatilag!)

Fester: (szempadással) Hal ez lal a küldetésed vger! (Bakkeverő lityajd oztal lezatlak Meken Island"-on. A lityem a kormányzóval lal nagylakók és új koret vannak már a bejelensédek ehhoz, hogy egy sarki lityem beleköpyön a kveitencbe! Viszlat, Mr. Borstorta vagy Kajtarcu vagy hogy a jögte hlyak (Oxval lovabhly a tengerre a bálványt). Guybrush: (lityansik a bálványra)

Fester: Hm, a dolgok végül is kordnak jora kordulni (jobbba n)

Mi már korábban kiderült, lőrdősnk aknt 10 percig is képes a lityegát visszatartani a víz alatt — minyi idő lalán mindenkinek elegendő lesz a leendők lityalalásához, mivel a bálványhoz vagyunk kötdörvi, nmi lal nagy a mozgasterünk — lalán lal kveitenc venni. (A lityegát lityek egyébként egy csont "hasznos" tárgy litye (pengiátes oltó, összetört uveg hlyalos litybrud, stb) — ha várunk egy kicsit a víz alatt, akkor litye derül arra is hogy hogyan kordulunk lity két-két litye kordul es baltól, majd aól cseregnik, hogy a bitykát be kveitenc dörvi a lityegba. Lehet, hogy nem ők voltak az első, akiknek eszebe jutott az a litye? Mntán visszatértünk a mólóra, megünnölk a litye kormányzó is es biztos bennünket litya, hogy Fester nem az ő parancsára lityeztet el minket a tengeri elővilág lityasagában. Lityangik nelyan negedes szó, nagy a szeretem — vagás! — aztán Guybrush meg lityit lityegatni a küldetésüket.

A Bálványt korduljuk a lityosnak lityő kalóznak a kocsmába (kőszönik szépen) és lityatáljuk a további próbákat. Minjárt ki a városból és sétálunk el az elágazásig (FORK). A polgártól ugyan nmi litykajot kaptunk, lityem lityndickel, viszont nemcsak minket téveszt meg vele, hanem a programot is. MAP bitykában már lehet mshakni az erdőben. Aknt járja a "Majom lityot", az nemsokára megünnölk a kincsel (aki lityszabuk, az mshakl mindenlity, de előbb-utóbb ugys odajut) Melen Island"-t. Legendás Elvosztó Kitycsa igen jól van álcázva, lityamlye a hatalmas keresztes a litydön és a hárommelyes lityat, ami aól tudósly a erre járó kincsvadászokkal, hogy itt nyugszik Melen

Island" Legendás Elveszett Kincse, amit már legendázó kalózok nemzedékeinek százai találtak meg, de sikerült mindig újra a tengerbe káldni. A lábla még figyelmeztet arra is, hogy gondoljunk a jövőbe kalóza is a szigeten és hagyjunk nekik is a kincséből. Mellülte még egy használatos utasítás is látható az elképzelhetően méretű vagyis rövid ászás után lehet hozzájutni (USE SHOVEL WITH X) 'Nahát ez nem tényleg sokáig...' — mondja Gubrush. Néhány óra múlva: 'Ha! Valamint koppart az ász! ' Aztán előkerül a Legendás Elveszett Kincs: egy T-shirt, rajta a lánnyal. 'Megtaláltam Melike Island Legendás Elveszett Kincsét — ami egy nyomorult T-shirt! Nagyszerű! Mindenesetre az a sok szeméret jó kalóz módjára visszajutottuk.

Az elágazástól menjünk tovább délkelet felé az úton. Nemsokára egy hídhoz érünk, amelyen egy vehemens troll posztol. 'Ally! Nem mehetsz át, csak akkor, ha megfizetted a vámot!' Ilm. Letét vele viccelődni ('Nezd csak! A hátad mögött van egy ngál!' vagy 'Nem baj, úgyis tudok egy körülöttem'), de inkább kérdezzük meg mennyi a vám? (How much is the toll?) Szabadáras 'Ilm, mid van?' Ajánljunk mondjuk pénzt neki — úgysem fogadja el, mert olyasmir akar, ami figyelemfelkeltő legyen, de abszolút használatos igazán érdekes dolgokat ajánlhatunk neki egy zsokenadrág leválasztással, majompórázt három órával (nyilván a háromórás majompórázt), gumicserkőt görgővel a közepén (hehehe), az öreg poros családi kendercet (három logaritmuval) — mindegy, egyik sem lesz jó neki. Azt mondja ha tiárámból sem találjuk ki, mit adjunk neki, akkor megadjuk. Ez azért nem fontos, mert a neki adandó tárgy teljesen logikus és tudományos módszerekkel (végigpróbáljuk az összes tárgyat.) néhány másodperc alatt kitalálható: GIVE FISH TO TROLL. 'Egy vörös lörinc?' 'Annohars?' Mostán állapodtunk a hídor, a trolliól kiderült, hogy nem troll, csak egy szakállas hídó, aki szereti a vörös lörincet (nyilván) — de ebben az időben jöttékbe ez már valószínűleg senki nem fog megfogja.



△ Vívótérünk kimondottan szemtelen figura

Az úton továbbhaladva a következő állomás Stan Használatos Kincsé — Stan egyelőre nincs itt, szóval megállás nélkül menjünk a házba (HOUSE). A dűledező viskó előtt egy lábla hűdör, hogy Smirk kapitány megnyitotta a kultúra szótárát. Szolid árak, vívólécke — 30 nyolcas, lüzénkikepzés — 100 nyolcas (extra golyókkal); küzdőterem kampóval — 130 nyolcas (extra kampóval). Mivel ágyunk és kampónk még nincs, a legelőcsőbbel fogjuk választani és legelőcsőbb lovagga tanultunk magunkkal. Ennek órára nyitassunk is be a viskóba. 'Jobb lesz, ha inkább csak szentimentális kopogunk' — bírálat felül bennünk Guybrush. Az ajtóhoz kiöztető lüld szívélyesen fogad 'Mi a halál akarsz itt, te kis kukac?' Természetesen jobb vívók akarunk lenni, minél a Sword Mestert (Could you irala aie) 'In?' — bódult lánk a barátságos figura. 'Sose leszel még teljesebb sem jó, mint Carl! Meg ha vii izadsz és órákat dolgozol, akkor sem!' Rövid visszamenékezés következik a régi szép időkből, amiből megint csak kiderül, hogy sosem fog sikerülni nekünk. Aztán letéteges szövevényes következik.

Guybrush: 'Jobb lenne, ha leszukna a dolmányasról! (You know, you really should quit smoking!)

(Puff! Becsapta az orunk előtt az ajtó, szóval ez nem volt jó megközelítés. Kopogunk megint.)

Smirk: 'No, mit akarsz már megint?

Guybrush: 'Meg tudom tanulni! (I do so have what it takes!)

Smirk: 'Nem tudod!

Guybrush: 'De meg tudom! (I do so!)

Smirk: 'Nem tudod!

Guybrush: 'De meg tudom! (I do so!)

Smirk: 'Na jó, megteszed a kártyásod. Pénztér van?

Guybrush: 'Gondolom úgyis csáméja. (Puff!) — mondd az ajtó, tehát akkor inkább megis felelő az, hogy I've got 30 pieces of algh!)

Smirk: 'Jó, de is mondj többet. Lássuk a kardodat!

Guybrush: 'Vess rá egy pillantást! (OK, check it out!)

Smirk: 'Ilm, szép darab!

Ezután a két unember beszél a kunyhóba, ahol kezdetel veszi a kiképzés. A mester először megállapítja, hogy olyan tellentelen hadonászunk a karddal, hogy mi csak együttel speciális dolog segíthet. A GÉPI Ez a masinéta oly tanulságos látvány, hogy Guybrush-ból is egy öntetett 'Vikasz!' kiáltás csúsz ki. Aztán megkezdődnek az edzés látszó órái. Aztán folytatónak — így végül a mester úgy dönt, hogy elég jó formába kerültünk és beavat bennünket a vívás művészeté-

nek legmelyebb stába: a kardforgatás olyan, minél a szerelem — nem mindig az azám, amit csinálsz, hanem az, amit mondasz! A sikeres kalózok csak hadonásznak az éles lándzabakkal, reménykedve, hogy sikerül megvágjuk valamit — de a protok jól tudják, hogy a nyelv ketszre olyan éles levegyer, mint a penge egy nyugtatózó időben elhárít 'beszólással' azonnal ki tudják ütni az ellenfeleket a harcból. A létel szemléltetésére Smirk megkezdte egy ilyen helyzetet példaként ha egy veripárdkó validól lövő szünetében bonyolítja, hogy 'Ugy harcolsz, mint egy mánósz?' — mit felelnek erre mi? Példaként, mondjuk azt, hogy akárcsak a jó édes anyja (So's your mother!) 'Huh, azt hiszem, de meg nagyon sok munkára lesz szükség. A helyes válasz erre az, hogy 'Nincs, amikor te meg úgy harcolsz, mint egy mánó!' (Na, megállj, le kukacok! Ne ludd meg, hogy hogy harcol egy harci lán! — CoVboy) A mester még elhíni nekünk egy beszólást és lá a iposztól, aztán elküld bennünket ujakat tanulni.

Mi egy elég hosszadalmas térsz kóvintozunk. Beszólásokkal és iposztokkal az utakon ütköző kalózzal harcolva tanulhatunk. Sétálunk el oda, ahová a városból kifele vezető út elágazik a FORK lété (itt van a legnagyobb lorgalom) és állunk meg az úton. Ezután az összes kalóz, aki erre jár, hívjuk ki harcolni (My name is Guybrush Threepwood. Prepare to die!) A város szünetében valamilyen létel beszólhat a mesiknek — ha az jöttel, akkor ő tényleg a legkisebbekből ő szólhat be a miasiknak. Ha valamilyen létel lánmal hibázunk, akkor ő vesztett. Nem ha ha lvennek bennünket, most úgyis csak tanulunk! Ha egy olyan beszólást hallunk, amire meg nem tudjuk a választ, akkor a következő lehetőséggelünkkel tógton ezt mondjuk az ellenfeleink és — ha ő tényleg már meg is van lá a iposzt (leírásztulésen az ellenfelek is szoktak hibázni). Összesen 16 diupapát lehet megfogadni, itt következnek a listák a megfelelő parókákban.

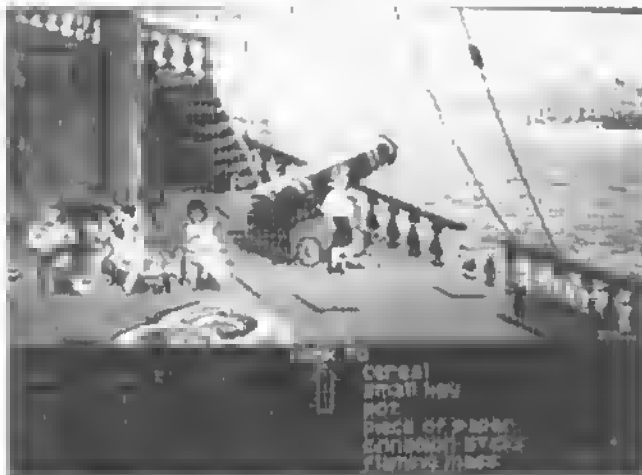
Have you stopped? (Why did you want?)
I got this scare. (I hope now you learned.)
I once owned a dog. (He must have taught.)
I'm not going to take... (Your threat/threats.)
I've heard you. (Too bad no one's.)
I've spoke with apes... (I'm glad to hear.)
My hands are tired. (So you got that job.)
Nobody's ever drawn blood. (You run that fast.)
People fall at my feet. (Even before they smell.)
Soon you'll be weeping. (First you'd better.)
There are no words... (Yes there are.)
This is the end. (And I've got a title.)
You fight like... (How appropriate.)
You have the matters... (I wanted to make sure.)
You make me want to puke... (You make me think.)
You're no match... (I'd be in real trouble.)

Mostan már ltnél több beszólást ismerünk, a leggyőzőbb ellenfelek elkészítik mondatukat, hogy most már elég jók vagyunk ahhoz, hogy a Sword Mesterrel is összemérjük a tudásunkat. Azt már megtudtuk, hogy a város kereskedő tudja, hogy hirt legőcs, tehát menjünk ismét hozzá és érdeklődjünk nála Carla után (I'm looking for the Sword Master). (Közben beadhajuk a kocsmába a kalóznak a meglepett 'kucacot'. Jól illeghetnek rajtuk és nagylékben azt mondják, hogy megtudhatjuk magunknak — nekik már van elég ilyen polójuk.) Egy idő után rágyőrünk, hogy az öreg mindig ezzel az üzenettel jön vissza, hogy nyugodtan ugorjunk a loba. Így tehát a illeghetnek magunk keit utánaajánlunk, aminek a leggyorsabb módja, ha követjük az öregembert, nemde? Kimegy az elágazásig és ott addig kering az időben, míg oda nem ér Carla buvóhelyeig. Mostan elköltöztünk onnan, sétálunk szöpen oda a hőlgytör és közöljük vele, hogy éppen erre jártunk és hirt nincsen semmi vagyunk, akkor szívesen megöljük (My name is Guybrush Threepwood. I've come to kill you). A tanuláshoz hasonló vias következik, hirt nehezebbé csak Carla szót be, mi csak iposztolhatunk, neki saját beszólások vannak, amelyeket meg nem hallottunk, de a iposztunk közöl — lá mindent megtanultuk — valamilyen pont jó lesz a szólásait. Ezek közül is összeztunk egy párat (nem az összesit, mert lusták voltunk annyiszor visszalétni az állást, hogy mindegyiket előadtuk).

I usually see people. (Why did you wait?)
I will milk ewry. (How appropriate.)
I've got a courage. (I'd be in real trouble.)
I've got a lung. (And I've got a little.)
If your brother's... (You make me think.)
My last fight ended... (I hope now you learned.)
My sword is famous... (Too bad no one's.)
My tongue is sharper. (First you'd better.)
No one will ever... (You run that fast.)
Now I know what little. (So you got that job.)
There are no clever. (Yes there are.)
You are a pain. (Your threat/threats...)

Ha Carla nem sikerülne legyőznünk, akkor elzavar bennünket és kezétköz a kunyhóba. Innen sehogyan sem lehet előcsalogadni, tehát barátkozva vissza létel sétálni a keresküdhöz — kivéve azt, ha megöbzzük a 'terképet' (LOOK MAP), mert mi is visszakapjuk a képet. Carla már ismét kint lopotog a ház előtt. Ha küzdőterem közlünk miat elég sok iposztunk jó volt, akkor Carla egyszerűen csak logja a kardját és eltessz. Aztán azt mondja, hogy hiszen a győzelmeinket. Most már nehezebb eldicsekedni az összes barátainknak, hogy legyőztük a Sword Mestert. Ehhez persze bizonyítékot is kapunk tőle, mint egy 100% győzelmet.

hírom, vérvörös bor akad a kezünkbe. Ugyanigy lesz a hordokon átvett hosszú kötél is (PICK UP GIANT PIECE OF ROPE). A bal oldalon álló hordókat nyitogatva puskaporra lelünk — valamit csak jó lesz... Az időt még kellemesen eltöltethetjük a háttérben álló tozsdás ládák nyitogatásával de miután rájöttünk, hogy a tozsdás lakat egyikeiről sem nyílik, inkább visszatérünk a lédélközbe és lenézünk a konyhába. A konyhában egy barátságos kőthelyen egy még barátságosabb kondor folyog, de az igaz meglepetés az ablak alatt vár bennünket egy fazék! (PICK UP POT) Mivel az eddigiekből kiderült, ez bármikor jól jön nekünk — elefánt órájainkban ki is nyitratjuk a bal oldalon lévő faliszekrényt. Odabent akár 20 évre is elegendő zabpehelykészlet sorakozik, tehát senki sem fog megharagudni ránk, ha elemeitünk egyikét (PICK UP CEREAL) Guybrush azt mondja, hogy ezt imádta gyerekkorában, mert mindig a szupadilasra ragadt. Akar leírni bonttatjuk (OPEN CEREAL) Hatalmas csámcsogás következik, majd izgatott örömkijáltás — agyandik tárgyul láthatunk 11 halon nyári! Ha megnézzük (LOOK AT PRIZE), akkor kiderül róla, hogy ez egy kis kulcs, rajta egy szép majomfej! Hmmm, mintha a kapitány kabtyájában látni volna egy székényt, amit be volt zárva. A székényben egy ládkóra lelünk (PICK UP CHEST), amelyet Guybrush kivonszol a szoba közepére. Miután kinyitottuk néhány lahgydarabkat találunk benne, valamint egy papírdarabot. A papírdarab egy érdekes receptet tartalmaz: 'Hogyan kerülünk a Monkey Island'-ra — leveles 4 személyre'. Itm! Hát akkor ezt meglőzzük. Odalent a konyhában a boglacs alatt így is ropog már a tűz, tehát nincs más dolgonk, mint beledobálni a hozzávalókat. Telrat a recept miután 450 lokra hevítetted az üstöt, tegy béli 1 db lahgyat (USE CINNAMON WITH COOKING POT), 4 mentaivell (az nincs, de megleszi helyett a száfrisszó BREATH MINTS is), 1 db emben lejt (megfelel az is, ami a JOLLY ROGÉF-en van), egy lötyintésnyi Lötyintital (INK), 2 pint majomvért (eztalan a FINE WINE márkaneve), egy csirkét (mivel gumból és görgővel a közepén, mint a RUBBER CHICKEN) meg máig sok furcsa dolgot (ami nemellátó leg pótol némi GUNPOWDER). Heltentés menü lesz. Durr! — mondja a fazék az üstös hozzávaló bndobása után. Süti zöld lüst szál lel belőle és Guybrush elhato 'Yikes!' kiadás kísérelésben lassan ülalel



▲ Szent Majomhólyag! Monkey Island™!

Míg az önkívület tart, a hajó kormányzas nélkül halad a tengeren — miregnek a voodoo-mágia segítségével meg nem érkező céljához. Miután magunkhoz térünk, másszunk ki a ledélzetre, ahol Guybrush meglepett káftással ('Szent majomtrótyagok!') konstatálja, hogy Monkey Island™ mellett állnak. Sajnos Stan csónakai nem arúllt lel az érték között és egy igaz katoz solia nem próbálna szégyenszemle uszva patraszállni egy szögert. Persze a lapasztál sztrömcsivadász nak a közlekedés nris mrttozalmi is eszebe villannak, amikor a tárgyú soraban álddognó lazeka és a fedélzeten meredező hatalmas agyúta gondol. Az agyut először is illik megölteni a hajólenekben meg mindig maradt elegendő puskapor (USE GUNPOWDER WITH CANNON NOZZLE). Másodsorban gyutncat kell gyartanunk hozzá a nálunk lévő nagydarab kötélből (USE GIANT PIECE OF ROPE WITH CANNON). Harmadsorban már csak neim lútre van szükség az elsúteséhez, mivel gyútlószerkéntük nincsen, kergetelenek leszünk vilámi óghetó lólmil meggyújtani a konyha hízánel és azzal meggyújtani a gyútlacsot. Liro a célra nagyszerűen megfelel az írótl (USE FEATHER PEN WITH RED HOT FIRE). Miután már nálunk van a FLAMING MASS, csak csapjuk a lejtünkbe a lazekat (USE POT) és Guybrush már el is süti az agyút. Az utolsó trillanában beszökken az agyú esővétem, azian (DURR!) A pnta szállítás rendkívül gyorsan megkezdődik — és ezzel véget a 2. résznek

A leszállás még mindig nem teljesen tökéletes: lónódnak má megint leggel érkezett célba (a tengerpart homokjában) és a kúlvós mintha lángin gyútlóba volna nadragjának határló részét. Míg mi a homoklián lekergetünk amáló szucckeni, egy majom kerül elő valahonnan és érdeklődve ligyeli, hogy mit művelünk. A látódaikhoz mindössze annyit

lud hozzáfűz, hogy 'ook! ook!' — azian hívózik a dzsungelben. Nemcsakán egy újabb emberrészabású figura érkezik. Toothrot hí, Herman Toothrot vagyok (válaszra vár, azian helytelen) Nris zavartasd magad azzal, hogy visszaközönsz? Már 20 éve várak arra, hogy civilizált emberrel beszéldhessek. Egyébként javaslok, hogy ottud el azt a tüzet a kerekeden, mert még valaki megstnül köle. Miután Toothrot is elűni a dzsungelben, másszunk elő a homokból. Egy hatalmas bárránál állni landoltunk, amire valaki egy cédulát tűzött a következő szöveggel

'Rendkívül megyűlés szerda estm! Meg kell vlnatunk, hogy az ordogr LeChuck szellemkalóz bekötözése a Majomkyjbe milyen hatással van a környezetünkre és a turistatrafikajomra! Monkey Island™ összes karmibárlának meggyőzőessévé szántatjuk!'

Hm. Érdemes. Ennel meg érdekesebb, hogy a sekely vízben egy csónak állt rajta Sea Monkey foliával. Vilószmühig ezen szált parta Tothrot és a kapitánya valamikor légen. A csónakot evitzők higan egyetűen írasztatni nem tudjuk. Banalunkban vegyük lel azt a bananlírót, ami a le alatt lekszik (PICK UP BANANA) és seáljunk be a dzsungelbe



▲ Mindig erősségem volt a patraszállás...

A sziget helyszínei közötti közlekedés hasonlít a Melee Island™ en lapasztálkhoz. Rögön a tengerpart minél távolabbunk az előbbi majomra, amiről kiderül, hogy rendkívül éltés. 'Mi iszik egy majom?' — toheltrent lel a költő kérdést, de mivel tudjuk, inkább odaadjuk neki a hajózási sziktanácsadókat. Miután rájöttünk, hogy az nem iszik neki, inkább banant adunk neki. Azt villamgyorsan elfüjteti és érdeklődve ligyeli a folytatást — sajnos az ehsege egy cseppel sem csillapult. Na nem baj, majd később lehízzaljuk. Továbbhaladva a sziget belsége lúte egy sziklatékba (CRACK) botlunk. A luggdólgos sziklatélon kisse körülmenyes lenne a lejtés, pedig ha egy kisit vizsgálódunk, akkor a szakadók alján egy pái evezőt pillantatlunk meg. Túlár némi költre volna szükségünk

A szigetlet egy kelti nyugati irányba lúrozló hegység szel kútló, amely csak egyetlen helyen szakad meg itt egy lótyó lótyk lúta keresztul. A lótyo annak idijeri töblt agból áll, de az egyik métre teljesen ki van száradva. Mivel elselatlunk a lótyonlagazáshoz (RIVER FOLIO), azt is megluduk miért egy mesterséges gal zaja el. A lótyon alvéló trit plótló sziklán egy újabb trit darab található

'LeChuck szellemkalóznak

ismetelteti lel kell kermunk Orr, hogy kórlatázzu eyszaki levekénysegrt a Szent Majomkyj területén! Nehany ember ugyanis szietre aludni! Próbálja csakkermu a zajszerket!

Monkey Island™ karmibárlat

Uf. Látuk ám, amikor azt a vendős trit levte magatán!'

Az írás eddig egy érdekes kódolást tartalmaz a helyen egy kovakó, ami a lótyóval együtt hozzánk került. A hídon keresztul aljuthatunk a luggdólgos sziklatéba vagott lépcsőnöz, ami a sziget legmagasabb pontja a vízet — ott egyelőre nincs dolgonk, kövessük inkább a kizsáradt lótyómedret, ami egy kis toba (POND) torkollik. Azaz torkolli valamikor amikor még víz is volt benne. Tó lrelett érdekes látványban lesz részünk a lán átvétel költér egy felakasztott ember tórtbalózik és a kúteben egy másik rtatb költér lúrt (még a nyakán is, de arra valószínűleg nem vagyott). A nyakában luggó kölm egy trskóban végződik (majomni a másik oldalán), ami a kizsáradt mederben lekszik. Sajnos a trilla kereből sehoggy nem lúduk leszedni a költet, ezért inkább rólóvassuk a mellette lévő MEMO-L írátra által okozatluk leszünk

'Monkey Island™ karmibárlat

Nem érdekel, hogy imadkozunk a Majomkyj elől, ami az mltárum és hadművelésen trhis báltsakent szolgat, de lótyólkodjuk azon szokasotokból, hogy a piszko bálványokat a wendám rldt luggyélak. Továbbá legyűlök szívesek lém beolpiti a Majomkyj!

LeChuck, szk

Eltől ugyan nem lútluk okosabbak, viszont köztben megint előtűnkarr a lak közül Toothrot, aki magyarázatlal szolgat az akasztott ember mltére. ez az ő őreg baráta és utatari, aki sajátalós bálesetért Alintia kússá le is lótyolt volna az utóbbi időben. Hosszas és igen élmés lútsalgal lótyathallunk vele, hogy hogyan is kerültek ide és mit csinálnak itt,

Mire visszaérünk Ukas rotykóhelyre, LeChuck hajója eltűnik! Mindössze a csicskása szomorodik a paron.

Guybrush: Hé!

Csicska: *Hé! Majdnem halálra rémítetted!*

Guybrush: *Hova lett a hajó? (What happened?)*

Csicska: *Mindenki elment az esküvőre!*

Guybrush: *Milyen esküvőre? (What wedding?)*

Csicska: *LeChuck feleségül veszi Melen Island™ kormányzóját*

Guybrush: *MICSODA? Hogy lehetek azt velem? Hol lesz az esküvő? (Where is the wedding?)*

Csicska: *Abban a szor, is templomban Melen Island™ on*

Guybrush: *Ó, nem! Utának kell mennem és meg kell állanom őket (I've got to go.)*

Hirtelen berúghat a Sea Monkey teljes legénysége és szemtelenségében veszik észre, hogy itt vagyunk. Azt mondják, hogy már nagyon régen keresnek bennünket — aztán felismerték LeChuck csicskáját és vidám lármajátáson bonyolodnak a régi szép időkről, a lánjáról és hasonló témákról. Talán nem zavarta őket, ha mi is megjegyezzük, hogy vissza kellene mennünk Melen Island™-ra 'Hé persze' — mondja Grita 'Kibojtuk a napotból...' — és ezzel a csúlkidőzéssel mindannyian kiszaladnak a ballangból. Vége a III. résznek.

Az utolsó rész ott kezdődik, ahol az első véget ért. Melen Island™ módján Guybrush egészen megkönnyebült, hogy megszabadult szüldöttvettől lármájától. Aztán észbe jut, hogy még kellett állítani az esküvőt, még mielőtt nem késő és vidáman elszalad a templom felé. Egy másfélperc múlva kevesbe vidáman vissza is szalad, mert egy szellem állja útját. Mindogy mit mondunk a szellemnek — mondjuk neki, hogy hirtelen eladós az apuzunk van! A szellem csak akkor hajlandó menni, ha mondtuk izustitást (csak az szellem). Ennek öröme Guybrush jól lespiccel az aniszelem-lényével. Egész jól működik. Szabad az út a

templom felé. A földkező sarkon egy másik szellem áll őt — vele hiúsas és elmés beszédgelőbi lólytalhatunk a szellemilei kérdéseiről (a végén úgyis felocsoljuk), de idővel, ha a házban áll levágjuk az utat. A templomba pont a végsőre érkezünk. A padurokban könnyező szellemek, a padurok mögött szaladgáló tábak, az illu pái pedig az órák előtt. Kibáljunk közül valami hatalmas dolgot, mire LeChuck azonnal hozzánk szalad, hogy már megint mi kereszünk mi. Neki is barmat mondhatunk, aztán felölt szagat bamullhatjuk, amin egy kötélen leereszkedik közénk a Kormányzó. LeChuck is kábé annyira meg van lepve mint mi, a Kormányzó pedig nevetve meséli, hogy elég könnyű volt megszöknie, hiszen LeChuck legénységének a legtöbb tagja igen jó barátja volt, amikor meg éltek. Nem túl sok értelme volt ifjantatagozniunk... Viszont ha a Kormányzó itt van, akkor ki van a mennyasszonyi ruhában? Egy kis meglepetés LeChucknak kelni rajon tünk elő a lólyól alól és az egyik a kezében lólyálja az aniszelem lólyót. Elaine kormányzó ugyan szől, hogy ne hásszuk meg a magunkat, mert náluk van a szor, de Guybrush mégis elkérjük őket. Aztán ittmaradunk a uterék szellemkalózzal kútesben...

LeChuckkal meg tüzös szopárbajt vihatunk, minnek mindenképpen az a vége, hogy egy hatalmas palotát mázól le nekünk. Guybrush eltűnik a legtöbbin, LeChuck meg utána. Szellemkutoz barátunk egy darabig azzal szórakozik, hogy végigvet bennünket a szöget körülözö pönkjön, mígsem egy hatalmas málástól a Stannól álló Grog O Matában zuhanunk. Stant boldogan szel üdvözölésünkre és a hajó után elidőklődik. Szívesen megvásárolná, ha esetleg ill akamánk adni. Közben megerkezik LeChuck is, ahíven Stan ill kuncsalitól vel lefedezni és má kezdi is a mondókáját — amit sajnos a torkára löraszt egy hatalmas pofon. Miután Stan eltepült, LeChuck teljes figyelmet nekünk szenteli. Hosszasan kutat utánuk a Grog O Mihilvan, mígsem a pénzbedobónyi láson keresztül sikerül végre előtűznia bennünket. Amíg az újulb palotához készülődik, felkaphatjuk a földi őt a szifoni és lespiccelhetük vele.

Az ördögi kalóz hirtelen atomjára bomlik (azonnal ismétlés is kapunk róla) és látványos lelyjetínségek közepette megindul az eg felé. Közben a Kormányzó is megerkezik hozzánk az egyült figyelem a tüzjüket az egen. 'Himmm...' — mondogin Guybrush 'ha kiter, hogy az a LeChuck egy szörnyű fickó volt, de aztán egy jót megis elmondhatunk róla: igazan szor, ahogy őt durrog az egen'. Közben Stant is látjuk, immint tottet (ponhítabban vízel) el az őből közepén, imíjd ill Monkey Island™ in ragadt Toothól villan be ill képbé, aki csodálkozik, hogy hová mülhetek a földkező nélkül. Végül Guybrush levonja ill — szintén választaló — konzekvenciákat a jalekkel kapcsolatban. A készítőik névsora is tartalmaz néhány igen nagy marhaságot, viszont a legvégére egy csodálatos elebölcseszég maradt: 'KAPCSOLD KI A SZÁMÍTÓGÉPET ÉS MENJ ALUDNI!' Hat ennél többet mái mi sem lúthetünk ehhez a jati-khoz.

KIADÓNK LEGÜJABB AJÁNLATA!

MEGJELENT!



MÉSZÁROS LÁSZLÓ

AMIGA DOS,

AMIGA BASIC

című könyve, a Lapozgató Sorozat új kötete,

a mely

• könnyen forgatható, a napi munkát segítő eszköz,

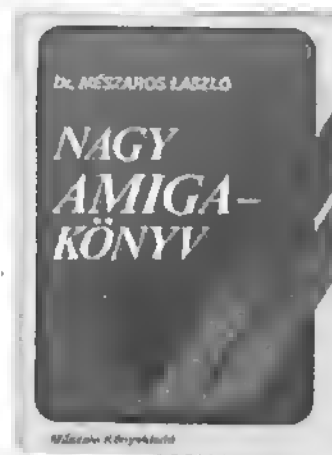
• de hasznos 'szótár' azoknak is, akik

DR. MÉSZÁROS LÁSZLÓ

NAGY AMIGA KÖNYV

című, korábbi kiadványunk felhasználásával

most ismerkednek az AMIGA számítógépcsaláddal



Kiadványaink megvásárolhatók,

a KANDÓ KÁLMÁN Könyvesboltban, 1051 Bp V., Bajcsy-Zsilinszky út 20,
vagy megrendelhetők a Műszaki Könyvkiadó postacímén: 1536 Budapest 114. Pf. 385

Megrendelem a Műszaki Könyvkiadó kiadásában megjelentő

Mészáros László: *Amiga DOS, Amiga Basic* című könyvét

..... pld-ban

Mészáros László: *Nagy Amiga könyv* című kiadványt

.. pld-ban

postai utávvétellel

Megrendelő neve:

Megrendelő címe:

aláírás

GREMLINS

• A ház

A játék az emeleten kezdődik, ahol egy szörnyecske éppen egy dárdát dob felénk. Elugorhatunk eléle (DODGE), de teljesen felesleges, ugyanis mindig újat fog dobni. Menjünk inkább le (D). Bármely más manőverre ottalálno a darab. Lent a nappali van, egy szörnyecske lársaságában. Vegyük tel a kardot (GET SWORD), majd vegezzük el a mészárosmunkát (KILL GREMLIN). Erre a 'derek' állat feje rövid légiút után a kandallóban landol, és elkezd égni. Ugyenitt felvehetünk még egy távirányítású autót (GET REMO), majd irány a konyha. Ha a szörnyet nem álltunk volna meg, akkor a gép közli, hogy valaki mindig megakadályoz a közlekedésben (RUN KITCH). Itt most főzőskészni fogunk. A készíthető 'ételhez' szükség van egy sült szörnyre (PRES BUTT). Miután elkészítettük az első hozzávalót, kapcsoljuk ki a sütőt (PRES BUTT). Most jön a 2. hozzávaló: szörnyturmix (ismét PRES BUTT). Nyomjuk meg ismét a gombot! Na! Mi az! Úgy látszik a gépet nem tetszik, amit főztünk, mert elmarad a 'Congratulations' felirat! Vizsgáljuk csak meg (LOOK vagy INSP vagy EXAM vagy SEAR vagy PERU ill. SCRUI). Egy Mongwa-it találunk (GIZMO THE LITTLE MONGWAI), amit meg is nézhetünk (LOOK GIZMO/szep látvány!). Miután kigyönyöröködtük magunkat, vegyük fel (vagy ne, mert ezentúl mindenhová követ minket). Most nem tudunk a házban, tehát irány az utca, a nappaliból (RUN DOOR).

• Az utca

A háztól északra északra található egy postaláda (U.S. MAIL BOX), ami semmire sem jó (eddig).

• Y.M.C.A.

A bemenős módja RUN YMCA. Bent egy medence van. A filmben itt szaporodnak el a szörnyek. Pakoljunk le mindent, és irány fürödni (RUN POOL). A medencében vagyunk. Mivel nem akarunk megfulladni (amugy se lehet), húzzuk ki a dugót (GET PLUG). A víz letolyt, tehát mai mehetünk is, mert az uszoda vízhiány miatt nem üzemel.

• A benzinkút (PETROL STATION)

Bent egy lejárattal találunk egy mélyedésbe, tehát RUN PIT. Lent egy hegesztőpisztolyt (WELDING TORCH), valamint egy gáztartályt szeleppel és csővel (GAS BOTTLE WITH VALVE & PIPE) találunk. Vegyük fel ezeket (GET), majd mehetünk is, ugyanis a benzinkut zárva van benzinhiány miatt.

• Kocsma (TAVERN)

Ez a szörnyek mutatóhelye (egyelőre). Menjünk a pulihoz (RUN BAR). Következő lépés a helyiség kiürítése: vegyük tel a tenyérpezógépet (GET CAMERA), majd készítsünk egy képet a szörnyekről, a fotósok versenyeire (PRES BUTT TO CAME). Noe-sak! A szörnyek tetszését nem nyerte el a kép szépsége, ugyanis tejesztve elmonokulnek (egy időre legalább). Alkoholistaknak ajánlott a bárban a sör (DRINK BEER), mire egy kérdést kapnak: WANT TO TRY AGAIN? Bizonyára az a baj, hogy a részeg ember könnyű prieda a szörnyeknek.

• Mozi (CINEMA)

A nőtörtérről: dol (SI). A vetítőben vagyunk. Ha a szörnyek elszaporodnak (GANG OF GREMLIN felirat), akkor kapcsoljuk be a vetítőt (START PROJECTOR). Ezután sétáljunk vissza a nézőterre (N). A szörnyecskéket jelenleg tilmet nezzek, tehát nem figyelnek ránk (egy ideig). Itt most nem tudunk csinálni.

• Az áruház (DEPARTMENT STORE)

A mozi előtt RUN STORE, és mai bent is vagyunk. Nyugat (W). A barkácsosztályra érkezünk. Itt található egy fűrés (HACK-SHAW), valamint 1 azaz egy darab elektronikus luro (ELECTRIC DRILL). Felvehetjük őket (GET), majd fordítsuk tekintetünket a pult felé (EXAMINE COUNTER). Egy mérőszalagot találunk, amit felvehetünk (GET ha meg valaki nem tudja). A fúró csatlakoztatjuk a konnektorhoz (INSERT v FIT v FIX DRILL TO OUTLET), és ha megpróbálunk elmenni, egy üzenetet kapunk: CLICK! (Ez nem azt jelenti, hogy a gépet CLICK!).

• A garázs

Itt egy létrát találhatunk (LOFT LADDER), valamint egy bulldózer

IFJÚ COMMODORE BARÁTOK FIGYELEM!

A Műszaki Könyvkiadó két olyan könyvet ajánl nektek, amely segítésekre lesz a felhasználói programok mielőbbi elsajátításában



KÖNÖZSY LÁSZLÓ - GÁL ISTVÁN

CSUPA SZUPER JÁTEK

C16 C-PLUS4 C-116

SZÁMÍTÓGÉPEKRE

című kiadványunk komolyabb játék- és felhasználói programokból készült válogatás

THEISZ GYÖRGY

C-16, PLUS 4 BASIC

című kiadvány 'szótár'

a programok használatához.



Kiadványaink megvásárolhatók:

a KANDÓ KÁLMÁN Könyvesboltban, 1051 Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.

vagy megrendelhetők a Műszaki Könyvkiadó postacímén 1536 Budapest 114 Pf. 385

Megrendelem a Műszaki Könyvkiadó kiadásában megjelenő

Könözsy-Gál Csupa Szuper Játék című könyvét

Theisz György: C-16, PLUS 4 BASIC című könyvet

postal utánvétellel.

Megrendelő neve

Megrendelő címe

pld.-ban

pld.-ban

aláírás

(SNOW PLOUGH), amelyet kicsit nehéz lenne felvenni, viszont LOOK szerinti nincs slusszkulcsa (NO CONTROLS ETC). Véletlenül nem azt vettük fel a nappaliban lévő irányítású autókaként álcázva? Egyébként a létrát fel is vehetjük (azért se mondom meg, hogyan)

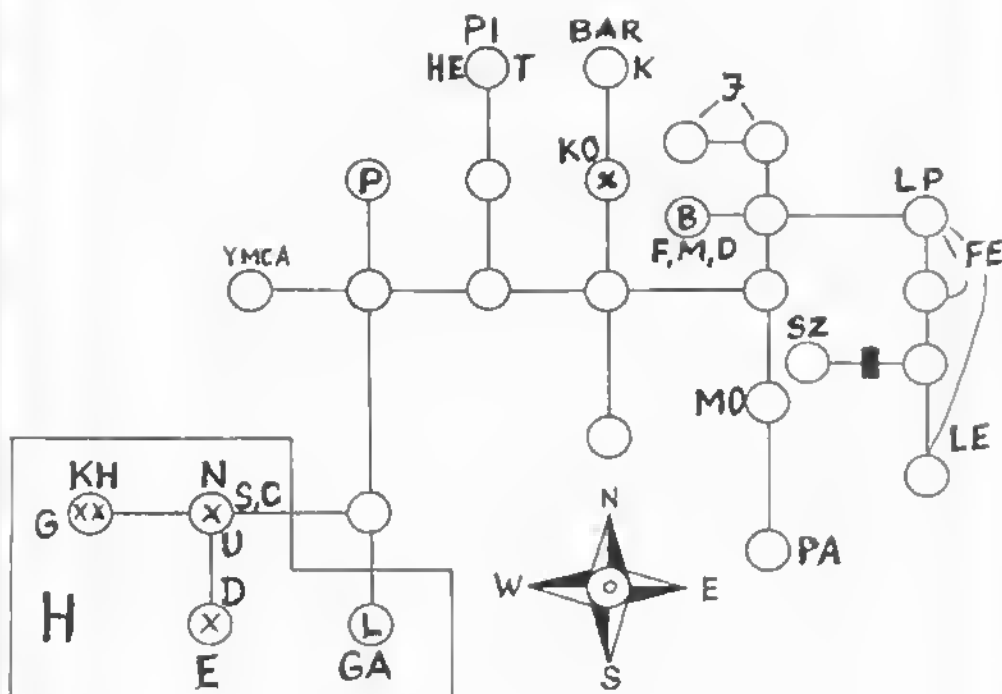
Ha azt az üzenetet kapjuk, hogy: A HEAR ENGINE START, akkor nem életbiztosítás ez után tartózkodni, ugyanis a szoronyeknek sikerült beindítaniuk a buldózert, amelyet esőleg palacsintára lapíthatnak bennünket. A gáztartályszelvényt ki is lehet nyitni (OPEN VALVE), de ezzel csak a gáz kezd el fogyni. Ha a padláson eldobjuk Guzmít, akkor beugrik a szellőzőrácsba (ezt minden szellőzőrácsos helyszínen megteszi). Ahhoz azonban, hogy feljussunk a padlásra, az alatta lévő szinten le kell dobni a létrát (DROP LADDER), és miután Guzmít ledobtuk, jöjünk vissza le, és innen nyugat (W). Eddig csak egy zárt ajtó látszik itt, de most a Mongwai

kinyitja belülről. Bent egy ablakot látunk, amelyet megvizsgálva (EXAM WINDOW), egy üzenetet kapunk (GHEMLIN ESCAPE HERE). A gép a négyesavas rövidítéseket is értelmezi, tehát lehet rövidíteni. Ezenkívül 110 igel ismeri a program: pi QUIT = feladjuk a játékot, SAVE = játékállás elmentése. Sajnos a FORMAT v. SCRATCH parancsot nem ismeri.

Ja! A BORROWED TIME-ban, miután Rocco-t leutottuk a gyertyatartóval, kutassuk al! Egy fecnet látunk nála (A jó életbel — CoVboy). Ekkor menjünk el Mr. Light-hoz, és mutassuk meg neki a cédulát. Erre ő egy mappát ad nekünk, amelyben Farnham főnök kábiloszeres ügyével kapcsolatos dokumentumok vannak. Megvan mind a 4 bizonyíték! Rocco-nál egyébként csak akkor találunk fecnet, ha a ház előtt álló testőr beszélni tudott azzal a nővel, aki szintén a ház előtt áll, mert különben... Viszlat! TARSOLY LÁSZLÓ (TURBO & 23 CELSIUS + KRYX), Budapest

Jelmagyarázat:

- : zárt ajtó
- B: bekapcsolószálya
- BAR: bár
- BE: benzinkút
- C: távirányítású kocsi (ill. slusszkulcs)
- D: furó
- E: emelet
- F: fűrés
- FE: fel
- G: guzmí
- GA: garázs
- H: ház
- HE: hegesztőpisztoly
- J: járatkiosztály
- K: kamera
- KH: konyha
- KO: kocsmá
- L: létra
- LE: létrafedezés
- LP: lépcső
- M: mérőszalag
- MO: mozi
- N: nappali
- P: postaláda
- PA: padlás
- PI: pince
- S: kaid
- SZ: szoba
- T: tartály
- V: vetítő
- X: szörny



PLATINA (Somogyi Tamás, Tala)

Következzenek tehát a logikai pályák megoldásai:

■ : útkező; □ : átjáródás, □ : sima sín

○ : platinás kocsi; ○ : egyéb kocsi, ○ : platina először itt van

1. ARNEX

3. TERRA

2. GAMMA

4. GALIA

5. ELARG

7. ORGON

9. ROMER

11. NAIDA

13. LEVIN

15. MYDON

6. ENCAL

8. DELOR

10. AREOL

12. EILIR

14. CALYP

16. TRION

BUCK ROGERS (64/Amiga/PC)

"Hello CoVboy+175! A múlt héten fejeztem be a **BUCK ROGERS — COUNTDOWN TO DOOMSDAY** című RPG-t és mivel volt egy kis szabad papírom, gondoltam massal is megosztom a leírását, tehát gondoltam írrok nektek! **(Nagyszerű ötletnek tartom — CoVboy)** Egyébként PC-n játszottam végig de Amiga-en is megvan ez a stílus! Azt hiszem, ez a legjobb SSI RPG-jatek, de ha nem akkor javítsatok ki! Viszonylag könnyebb, mint a **POOL OF RADIANCE**, aminek kissé bonyolult volt elmenni a végére. A grafikája is jobbnak tartom, bár a képeknél az animáció gyengébbre sikerült. Térképeket nem adok, mert a pályát nem olyan bonyolultak, viszont nekem merre nagy kényszer volt megrajzolni őket. A leírásban igyekszem részletes lenni és remélem, hogy a leggyerekek és az ellenfelek leírása is segít majd! Üdv. **HOMOKI PETER** Székesszékharcai

Főbb ellenfelek (az adatok a **NOVICE** szintre vonatkoznak).

RAM-ok

Főleg emberek, de ezeknek is van venuszi, marsi, merkuri változatuk, de vannak sima harcosok, segédok és a genniek (dzsinnek) jelentése, de itt nem lenne értelme! A genniek is RAM-ok, de nem mindig emberi lények!

Emberok

RAM WARRIOR Normál. A leggyakoribb fajta. A bázisokon és minden RAM-hejon ilyen van. Szeretik a füstigátlókat használni, de sokszor van rájuk kábítógáznál is. Fegyverük változó (általában reketápisztoly), de a **MONO KNIFE** mindegyikükön megtalálható. Közepes a sebezhetőségük. A HP-juk 12.

Vénuszi: Előszérattal használják még a **MINI EXPLOSIVE GRENADE**-ot is, és erősebbek is mint az alábbiak.

Marsi: Jobb a leggyerekek, mint a normálnak.

Merkuri: A legveszélyesebb élő (nem robot) ellenfél a nem mérgezők közül. Igaz, hogy törpe méretűek, de az erejük nagy, a sebezhetőségük nagyon kicsi és a fegyvereik a legjobbak közül vannak (például a plazmavető vagy a merkuri leggyereket). Ezek ellen a legjobb a plazmavetőt használni.

RAM ASSISTENT. Az egyik legveszélyesebb a RAM rohamcsapalos. Segédnek is lehet nevezni, de veszélyesebb, mint a RAM harcos. Mindig használ **CHAFF GRENADE**-ot mielőtt támadna. Fegyvere a marsi rakétápuska, sebezhetősége közepes. A venuszi faluban találkoztam vele, de máshol is van. HP-je 21.

TERRINE. Inkább robotnak mondhatnám, mivel ez a RAM-ok egyik halálos leggyereke (idézetem). Sok helyen megtalálható az elején a támadásnál, a RAM hajókban és a Merkuron. Fegyvere a lézerpisztoly, megsebzni elég könnyű. HP-je 16.

RAM TECHNICIAN. Elegendően könnyű talpa, 8-as HP-je van. Fegyvere vagy közelharcra készült vagy lángszóró. Nehéz nincs is leggyereke, csak pusztá kezelt púfól minket. Könnyen sebezhető, RAM-bázisokon fordul elő.

Robotok

COMBAT BOT. A legveszélyesebb az egész játékban a nem halálosan mérgezők közül. HP-je 44, fegyvere rakétavető (10 löv.), plazmavető (10 löv.), vagy puska. Csak robbanó fegyverekkel lehet megsebzíteni! Ha ilyenünk nincs, de ő használ robbanó fegyvert, akkor körül kell állni és így saját magát is robbantja (persze ez csak akkor jó, ha nekünk is van elég életünk). Max 3 van egy csapatban, de a leggyakrabban egy ellen kell harcolni. Előfordulása **THULE**-1 börtön, kommunikációs állomás (az egyik kisbolygó), de a végfeladályhoz kell harcolni a Holdon is, **THYCO**-ban. Az említett helyeken kívül más RAM bázisokon is használják. Két mezőnyre tagolt el, bogár formájú.

SECURITY ROBOT. Csak lángszóróval lehet sebezni, kedvenc fegyvere a marsi rakétápisztoly/puska. RAM bázisokon található. Harom "laba" van, és közepén egy kicsi fegyvertartó.

DEFENSE ROBOT. Az elveszett űrhajóban van. A legkönnyebben sebezhető robot. Marsi lézerpuskája van.

Genniek:

SMALL ECG. Az elveszett hejon van. Veszélyes, mert hordozza az agyparazitaikat, és ha valaki megmérgező, azt el kell vinni a 6 szintű sebészeti gáthoz, különben egy idő után elájul a figura, majd ellenünk támad.

LARGE ECG. Ez egy halálosan mérgező, ketmezőnyit szorít. Ha valaki megmérgező, akkor az rögtön meghal. A HP-jétől függetlenül. Ezek ellen ez a halálos, ha elmegyünk előlük annyira, hogy ne érjenek el és onnan támadjuk őket.

URSDILLA. Nagy erejű, mutans genniek. Nem mérgező, de mivel nagy az ereje, nem érdemes mindig rátámadni. A venuszi RAM bázis elején és a Venuszon található.

DOG. A marsi bázis kutya. Mérgező a harapása, de a mérge nem halálos. Elegendően nagy (ketmezőnyű) a kutya, de nem különösebben erős. Egy csapatban 2-4 kutya van, de mindig vannak velük egyéb RAM-ok is.

ACIDICUM. Meztelen csigák, a savban élnek, elég erősök, de könnyen sebezhetőek.

Szörnyek

HEXADILLO. Hatlábú pancélos betámasztó. A Marsion. Ketmezőnyű, erős csontpancélja van. Itt az apró fogával nem nyagolhat halap, inkább sokat.

DESERT APE. Sivatagi majom. Orros formájú erős ujjai vannak (kb. 13 HP-t üt). A Marsion. A pancélja közepes.

SAND SOUINNER. Halálos mérgező. Itt található a marsi sivatagban és a kommunikációs állomáson található.

SWAMP HORNET. A Venuszon található gyenge rovar. Az HP-je 9, elég könnyen sebezhető.

ACID FROG. Savbeka. Teljesen a Venuszonon él, főleg a savtó környéken, illetve a faluban. Csak ezeknek van értelme használni a **BETRIEND ANIMAL** képesseget. Ha kiszabadulnak őket a faluban az állatokból és adunk nekik boka-kaját (ért előbb meg kell szerezni), akkor velünk tartanak. A faluban a csatlóknál 2 mindig a segítségunkra lesz. Savat is tud kopni, majd odamész a leendő ábádjához, és egy jól bele is harap. Az életereje 36 HP.

Bennszülöttek

Sivatagiúrú. A Marsion élnek, a falujuk a jobb alsó sarokban van. Kedvenc leggyereket a **D.R. X-BOW**, az életerejük 35 HP. Az utcai harcokban segítenek.

Allódi. A venuszi bennszülöttek neve. Fegyverük a lézerpuska. Ha jól csináljuk a dolgokat, akkor barátaink lesznek. Török az angol a hegyes fogak miatt.

Fegyverek

(A jelölések magyarázata)

N. Nehezfegyver. Mindig be kell lőlni, mielőtt használjuk, ami elvesz egy lépést. Több mezőben sebez.

***** A fegyverhez csak meghatározott számú lőtény áll rendelkezésre, ezért ki is lőgyhet. Amelyik fegyvernek nincs * az csak közelharcra jó.

S. A boltokban megvásárolható (ha nem ilyen valamelyik fegyver, akkor azt az ellenfelelől lehet megszerezni).

A. A lőtényt is meg lehet a boltokban vásárolni hozzá.)

ROCKET LNCR (LAUNCHER). Almam fegyvere lenne. Ha találatot volna. Általában 20-40 HP között ol, robbanasköre 3 méter. A RAM tamedo robotok (**COMBAT BOT**) használják előszérattal. (*N)

GRENADE LNCR. Másik jó fegyver, robbanó granát (**EXPLOSIVE GRENADE**) kell bele, így azt messzebb lövi. 10-24 HP-t ol, robbanasköre 3 méter. (*NS)

PLASMA THROWING. Ilyet lehet csak manyolni a Merkuron, de találhatunk egyet a Venuszonon is. 5-31 HP-t ol, de ennek a robbanasköre a legnagyobb, 6-7 méter. (*NA)

HEAT GUN. A legjobb rövidtávú fegyver robotok ellen. A holdi változata a legjobb, 5-16 HP-t ol. (*SA)

ROCKET RIFLE. A marsi változat a legjobb. Nagyon hosszú távú erős fegyver. (*SA)

LASER RIFLE. A marsi a legjobb. Nagyon hosszú távú, elég erős fegyver. (*SA)

BOLT GUN. A venuszi a legjobb, középtávú, erős. (*SAM)

NEEDLE GUN. A merkuri a legjobb, középtávú, erős. (*SAM)

ROCKET PISTOL. Hosszútávú, néha erős, de nem túl jó. (*SA)

LASER PISTOL. Hosszútávú, néha erős, de nem túl jó. (*SA)

MICROWAVE GUN. Középtávú, de ritkán talál. (*SA)

SONIC STUNNER. Rövidtávú kábító fegyver, de ritkán talál. (jobb a kábító gáznál). (*SA)

D.R. X-BOW. Középtávú, nem túl jó fegyver, a sivatagiúrok használják. (*SA)

MONO SWORD. Elegendően erős. (S)

SWORD. Mint az előbbi, csak gyengébb és ritkább. (S)

CUTLESS: Csak a kalózek használják. (S)

MONO KNIFE: A RAM harcosok és pár benschütölt használja.

(S)

KNIFE: A leggyengébb, nem használja senki.

Páncélok, védőöltözetek:

SPACESUIT: Űrruha, alapfelszereléshez tartozik.

SMARTSUIT: Pontos megnevezését nem tudom magyarul, de elég jó páncél.

HEAVY BODY ARMOR: Nehézpáncél, a második legjobb típus. A venuszi változata a legjobb, amitől az AC -1 lesz; sorrendben a merkur következik utána, amitől az AC 0 lesz.

BATTLE ARMOR: A legjobb csatapáncél, az AC -1 lesz tőle (csak zsákmányolni lehet).

Gránátok

CHAFF: Apró dolgokból álló füstöt képez, lerontja a robbanás erejét, csökkenti a célzást. A RAM ASSISSENT-ek használják. Nem lehet boltban kapni, viszont sokat lehet zsákmányolni (főleg a venuszi taluban).

AEROSOL MIST: Ködgránát, rontja a célzást, főleg a RAM harcosoknál kell rá számítani.

STUN: Kábítógránát, főleg a RAM harcosoknál fordul elő.

DAZZLE: Könnycsárgánszerű. Vakít, de erőt is elvesz.

MINI EXPLODIVE: Kis robbanási rdész elő. 2-3 mezőnyit robban és 5-15 HP-t fogyaszt. Gránátvetőbe nem lehet betölteni. Boltban nem kapható.

EXPLODIVE: Ezt lehet betölteni a gránátvetőbe, 2-4 mezőnyit robban, 10-25 HP-t robban.

Egyéb fontos dolgok.

DEMO CHARGE: A DEMOLITIONS ponttól függően lehet használni különböző ajtók kinyitására.

POISON ANTIDOTE: Ha valakit megmérgezett egy állat (RAM kutya, nagy ECG, GENNIE, SAND SQUINNER, HYPER-SCORP) és az orvos életben maradt, akkor ezzel talán lehet élesíteni, de ez nem biztos!

ROPE: Kötélnek lehet használni. Szükséges.

JETPACK: Hátra szerelhető reptető szerszám, a sivatagban és az allóidón lehet használni. Jó nagyokat lehet vele menni, de ha nem vagyunk elég gyakorlottak, akkor össze-vissza repked velünk.

BREATHING MASK: Légzőmaszk, már az eltávozott úrhajóban is kell használni.

PROTECTIVE GOGGLES: Szemvédő, szükséges.

ECM PACKAGE: Nem tudom, de valami rádióelhárítás ellen lehet jó (az ECM-ből gondolva).

Akkor jöhet a leírás:

Beállunk a Neo szervezethez, hogy segítsünk nekik a Földet újra egy csillogó drágakőhöz hasonlatossá tenni, mivel a Föld már lakhatatlan a 25. században. Eri csak a RAM-ok legyőzésevel kerülhet sor RAM repülőgépek támadtá mag a bázist. Menjünk be az épületbe, majd kelet felé. Itt van egy épületben (középen) a rakétavédelmi rendszer. Menjünk be, ott győzzük le a RAM-okat, majd kapcsoljuk be a rakétavédelmi rendszert. Ezután legadhajjuk a gratulációkat. Most elkarulunk az Űdvadász-sereg bázisára.

A helyek jelentései, amelyek itt ill. más úrállomásokon találhatók:

PORT: Kikötő. Itt javítják meg a hajónkat, itt töltik újra a leggyereket és az üzemanyagot, továbbá innen startolhatunk.

BANK: Itt lehet befektetni a pénzünket, illetve átvinni a Neo számlájára. A Neo számlájáról pénzt levenni nem lehet: innen a különböző javítások költségét fedezzük (előredefilleg 20 000 Credit).

DOWNTOWN: Ezen belül:

BAR: Háromféle változata van, a legmagasabb a legdrágább. Ha már randellunk egyszer italt (ORDER DRINK), akkor beszélhetünk (TALK). Néha így fontos információk jutunk. Be is lehet rugni, ami elég jó ötlet. (Hol van az a hely? — CoVboy)

RESTAURANT: Ennek is háromféle változata van. Itt kaját lehet rendelni (ORDER FOOD), majd azután beszélgetni. Csak kétszer lehet enni: harmadikra már túl jollakunk. A venuszi küldetés előtt ajánlatos egy jót enni. A Neo bázison együtt van a kettő.

LIBRARY: Könyvtár, nem nagyon tudtam hasznos információt szerezn.

SHOP: Bolt, itt különböző fegyvereket, páncélokat és egyéb

stuffokat lehet. Van ahol kétféle bolt van, az egyik csak fegyvereket, a másik meg a többi árut. A Neo hadiszállásnál ez külön manőverből van és DEPOT a neve. HOSPITAL/CLINIC: Kórház. Itt gyógyítják meg a szereplőinket. De ha az erők 1023 felett von, ekkor 1023-ig viszi vissza HQ: Edzőterem, csak a Neo bázisán van, mert ott ingyenes. A szereplőket csak egyes feladatok megoldása után lehet taníttatni.

Érdekes légszűrőt venni, de legmaszk mindenképpen kell (legyűk is fel). Az egyéb leggyerekekről a játékos döntse el, hogy megveszi-e vagy sem.

Startoljunk, majd nemsokára egy elveszett úrhajóra bukkanunk. Visszatérhetünk a bázisra, de ott azt mondják, hogy menjünk vissza értük. Ha beérkezünk, és legyőztük az ECG Gennieket, akkor menjünk fel a létrán egészen a 6. szintig. A létrától rdőnként át kell szállni egy másikra, mert e ment nem megy tovább. A 6. szinten korassuk meg a sebészeti komputert, de előtte az adatgyűjtő komputert használjuk, vagy vegyük fel. Van benne ugyanis pár antiméreg. Ha a sebészkomputert használunk, programozzuk át (REPROGRAM), majd használjuk az egyik liguránkon, akit megmérgezték a kesi ECG Gennie. Menjünk fel a 9. szintre, itt korassuk meg a komputert, ahol Scot.Dos van (hologra, szakáll+bojusz+kopasz fej). Menjünk oda a másik komputert, majd ha kibeszéltük magat, ekkor menjünk le az instrukciót alapján a 0. szintre, ahol korassuk meg egy kis arzenit, majd menjünk fel a 4-es szintre (azt hiszem a 4. szint, de lehet, hogy a 3.), és itt korassuk meg a szállózt. A Gennie-k visszahúzódnak, mert az arzen számukra halálos mérő (nekünk se használ, de legzőmaszkban nem zavar). Menjünk le az 1. szintre, s itt javítsuk meg a berendezést. Időközben megjelennek a Gennie-k, de mi csak maradjunk ott (STAND)! Mire megérkeznek, addigra a ligurant megjavítja a berendezést és a Gennie-k visszeszorulnak. Azt a levelet, ami megmaradt, nyugodtan el lehet intőzni a 10. szinten. Itt megismered egy lura Gennie, aki az agyparezita káros hatásaitól szenved. Utána az egyik gennie egy szóképszuflában próbál menekülni. Hegyjük, hogy elmeneküljön. Ennek is vége. Jöhet a következő küldetés.

Scot.Dos adatokat fedezett fel két bázisról az úrhajó komputereiben. Az egyik Ceres kisbolygón van, a másik a Marson. Ha menet közben úrhajót jeleznek a szenzorok, ekkor csatlakozhatunk vele, de el lehet lá menekülni előle. A csata a következő módon folyik: a COMMAND-dal lehet átvenni a parancsnokságot, a parancsnokkal lehet a közelítés/távozlás/roham/nekimenet parancsokat kiadni. Rohamozás előtt tönkre kell tenni az ellentől fegyvereket és a vaserlőket, Rohamozás után el kell foglalni a parancsnoki hidat és a másik hajó a kezünk felett. Nem szabad engedni, hogy a hajó meneküljön előtünk. Annál jobban tudunk cselezni, minél közelebb van az ellenséges hajó. A HULL a páncélat, a SENSORS az érzékelő, a WEAPONS a fegyver, az ENGN a motor, a FUEL meg öööö... , izé. Talán a parancsnoknak a szemszínét jelentheti. A CTRL a vezérlést, a LIF SUP az életfenntartó eszközeiket az állapotát jelenti. A parancsnokon kívüli fogok lődözni tudnak, a TARGET-tel egy meghatározott célpont, a FIRE-rel csak úgy vaktában lövöldöznek.

Irány tehát a Ceres! Járjuk végig az összes aszteroidát, majd térjünk be oda, ahol egy kommunikációs állomást is jellez. Itt ledozzuk fel azt (vannak itt COMBAT BOT-ok, SAND SQUINNEREK, RAM harcosok), ami azt jelenti, hogy mindenhol al kell mennünk, amíg Scot.Dos ezt nem mondja, hogy mehatunk haza (a bázis elmozdása a gépek szétveréséből áll, amihez nem kell most tenni, mint elmanni) egy számítógép előtt. Ezután jöhet a Ceres! Itt ne a Ceres nevű bázisra szálljunk le, mert az csak egy sima úrállomás, hanem az ASTEROID BASE-ra. Jo nagy hely, de ezt nem kell elpusztítanunk, hanem meg kell szerezni a szükséges információkat, meg kell becsülni a Doodsey lézerről (extreerős lézer) szoló papírokat, a nem azt megvizsgálni a lézert is. Előfordulhat, hogy egy nővel találkozzunk egy bázison, aki összekever velünk, s mag kell keresni a gyereket. A 3-es Gennie Lab-ban vannak. Újbol vissza kell menni erre a helyre, majd tr kell őket vinni az egyik dokkba, ahol mentőópszula van. Ezek után menjünk a saját dokkunkba és induls! A bázison előfordulnak a RAM Drónok kívül meg úrpáthányok (légszűrő jó ellenük), háromféle hiperbiggyó. HYPERCRAB: rák, nagyon erős páncél; HYPERSCAPE: kígyó, nagyon gyors de nem mérgező; HYPERSCORP: halálos mérő. Visszatér a lesz egy kis dolgunk egy kalózhajóval, a

rohmozódni vissza kell venni, majd menjünk feljebb kalózhajón. Az egyik szinten el fognak minket kapni és odavisznek a vezérükhez. Meg kell venni a fegyver pusztá kézzel, ami elég hosszú lesz, mivel az AC-je -6. Ezután börtönbe kerülünk, de itt ki lehet szabadulni egy kis ügyességgel. Itt található egy pola, aki nem más, mint BUCK ROGERS kapitány, aki a rakétavezérlő kódszóra tartozik. Vele együtt menjünk el az egyes szintre, ott győzzünk le mindenkit, majd menjünk ki a hajóból. Jöhet a marsi bázis.

A marsi sivatagban kell leszállni, ahol egy űrhajó állja útunkat, ami le kell győzni. Ha leszállunk, akkor al kell mennünk egy faluba, ahol a sivatagluto logadnak. Időközben Scot Dostól megtudjuk, hogy lámadas tenyegeli őket és a RAM-ot még bombázókat is bevelnek. Ha elkaptak minket, lehetőleg el kell nekik mondani, hogy lámadas tenyegeli őket. Nekem ez még nem sikerült, úgyhogy nem lesznek óvintézkedéseket ez ellen. Ha már megtámadtak őket a RAM-ok, akkor öljük le az összes csapatot, amit látnak és vegyünk fel minden kódkártyát, amit elejtnek. Ezután sorra látogassuk meg a házakat, s nézzük meg, hogy nincs-e bennük sivatagluto. Ha mai majdnem az összeset kiszorítottuk (legalább 20-at), akkor keressük meg azt a helyet a faluban, ahova a sivatagluto elbújtak. Agyon fognak dicsegni minket.

Ezután hosszabb duma után elmondják, hogy menjünk el a két sziklához és ott mári várunk rá. Ha odamentünk (fenn északon, egy kicsit keletre, egy canyon-ban van), adnak egy alihűtő, amit ha nem tudunk lefenni, akkor a nőnemű homokluto-főnök adja fel rá. Ezután a főnökük, Tuskon beáll hozzánk segítségnek. Egyébkeni elég pocsek harcos, mert ha kutyak jelennek meg a színen, akkor rögtön elmenekül. A bázison be kell jutni a fő biztonsági helyekre, meg kell szerezni egy két kódkártyát (ez mindenhova jó), el kell jutni a legfelső szintre, és ott be kell menni a lézerekhez. A szobában egy létszám dolgot kell keresni, ami találsz a platóra a lézerekhez. Közben megtámadják a tickókat, aki a platót tartja, de csak pár technikus szivozik. Ezután egy kicsit (egy lépésnyit) benn kell maradni a liftben, majd ki kell menekülni a bázisra. Ha mindent jól csináltunk, akkor a boziss megsemmisíti magát (lehet, hogy egy-két lézer is belétek), de csak úgy 255 HP pontot vesznek el lépésenként. Ha ez kész, vissza az űrhajóhoz, vissza a bázisra. Ezután itany a Vénusz!

Miután leszállunk, és kimentünk az űrhajóból, nem sokára egy alföldi csapat támad rá. Megkérdezik a célunkat, de nem hisznek abban, hogy Neo-űgynökök lennénk. Felzúrlt, hogy adjuk meg magunkat, mert a fegyvereink veszélyesnek néznek ki. Adjuk meg magunkat nyugodtan (SURRENDER), men mindjárt jön egy RAM csapat és akkor visszakapjuk a fegyvereinket. Ha leöltük a RAM-okat, a vezériglyik be akar állni hozzánk, mert együtt akar velünk harcolni a RAM-ok ellen. Ezután menjünk el a falukba (északon, legfelül), itt a RAM csapatok epp támadnak, méghozzá a rosszabbik fajtá. Az egyik kunyhóban egy RAM alszik, egy kulcskártyával a szobában. Lopjuk el tőle a kulcsokat (ha nem sikerül, akkor öljük meg). A kulcsok mindenképpen kellenek. Keressünk egy kis békakaját, de azelőtt meg kell találni, hogy

bomommént a békákhoz (a békák egy fából épült istállóban vannak). Ha ez megvan, akkor menjünk be a békákhoz, s adjunk nekik egy kis békakaját. "Sírás lehet hallani északkelet felől" — mondja a program. Menjünk tehát oda. Nézzünk be minden házba, majd ahol egy létra van feléle, oda mászunk le. Itt található egy kis alföldi, aki az apját keresi. Vegyük fel a lút, de ne adjunk neki extra dolgokat, csak max. egy páncélt, mert nem nagyon harcol, mivel csak 4 éves (bár én adtam neki egy rakétapuskát, és ha szorult volt a helyzete, akkor használta is). Keressünk egy olyan részt (itt van az északi végében), ahol pár alföldi próbál menekülni. Az egyik megbíz azzal, hogy hozzuk al az orvosi készletet, ami ott van a falu közepén egy nagy kunyhóban. A kunyhó tényleg nagy, és az utolsó ajtója mögött van az orvosi készlet. Az ajtót csak akkor lehet kinyitni, ha előtte beszéltünk mári az alföldi orvossal. Ha ez kész, akkor menjünk ki a faluból.

Most menjünk a kunyhó alatt lévő nagyobb lótra. Ez egy atagút volt, de a RAM-ok lerombolták. Menjünk be, keressük meg a bázisra vezető utat. A bázison látogassuk meg a komputereket, majd menjünk fel az 1. szintre, ami még építés alatt áll. Menjünk be azon az ajtón, alonnan nem nyílik 2. ajtó. Itt fogunk pár löpést addig, amíg Lander, a főnök meg nem jelenik. Az megőrül a fiának, de elmondja, hogy keressünk egy idős kőfőnököt. Menjünk be most a

másik ajtón, és ott nyissunk be az acidicumok termébe. Öljük meg őket, majd nézzük át teljesen. Ah! Itt a titkos kijárat! Menjünk vissza Lander-hez, majd ő azt mondja, hogy menjünk le az alföldi technikusokhoz. Menjünk le a 3. szintre, keressük meg őket, majd menjünk vissza Landerhez. Ezután őt elmennek (Lander is, aki a RAM-ok ellen akart harcolni velünk), de mi nem mehelünk velük, mert túl erős a sav arafete. Keressünk egy DETONATOR KEYCARD-ot a bázison, majd menjünk a 2. szintre és keressünk a hangár közelében egy olyan helyet, ahová berehetjük. Ezután menjünk ki a bázisról, aztán vissza a hajónkhoz. Ezzel elintéztük a RAM ippólókat is.

Menjünk vissza a Földre, de időközben elhívhat minket a Holdra, Thycoba Repuljunk a Holdra, menjünk a barba, ott is a 'Chez Luna' nevűbe. Itt egy nő kei segítséget, egy COMBAT BOT-ot kell megolnunk. Ha megoluk (mármint a COMBAT BOT-ot), akkor mehelünk a Salvation-be (a Neo bázis). Itt azt mondják, hogy a Doomsday lézer a Meikuon van, de mielőtt odamennénk, ki kene szabadítani pái ficht a Thule-i börtönből, mert ott felelősödött a radioaktivitás. Menjünk tehát a Thule nevű aszteroidára (a legnagyobb aszteroidától balra az első) és dokkoljunk a börtönbe. Itt meg kell olni kb. 6 COMBAT BOT-ot, meg kell keresni egy számítógépet, azt át kell programozni arra, hogy mi jók vagyunk. Majd meg kell keresni a labokat, ki kell őket szabadítani a cellájukból, majd vissza kell menni a hajónkra. Ezután jöhet az utolsó állomás a mekuuri MARIPOSA 3. Ha leszállunk, meg kell olni pár őrt, be kell menni egy ünnepelő tornegbe. Ezután meg kell keresni egy létszámjegyet. Ha amiben vagyunk az emeletenkiszelel ott rajunk lézerek által akar jó helyen járunk. El kell jutni a legfelső szintre, majd meg kell keresni az energiaszolgálat szobát. Itt el kell olni a tornát, majd meg kell keresni egy főtárat, fel kell mászni a lepcsőkhöz a legfelső szintre, majd itt meg kell keresni a fegyverirányító szobát. Aktivizálni kell az önmegsemmisítő berendezést, majd el kell jutni az alattunk lévő szintre, ami a szokópápszulákai lalalmazza. Itt ha van demotóhetünk, akkor rögtön menjünk is be egy szokópápszulába, de ha ilyen nincs, akkor fel kell keresni a szokópápszulák irányítótermét, mielőtt beszállnánk.

Ezután kapunk egy szép képet a Doomsday lézer ioncsatornáról, majd a gép közli velünk, hogy a Meikuon a RAM bázisnak mári csak egy nagyon kis része maradt meg, de az is veszélytelen mári.

Ha hazamegyünk, akkor egy nagy torneg udvozol elén a parancsnokokkal és Buck Rogers kapitánnyal. Mostantól szabadon mászkálhatunk az ótben, és eidesmes egy-két RAM hajót is elfoglalni. Amugy azt hiszem, nem kapunk több feladatot. Szóval VÉGE.

BARD'S TALE 2. (64)

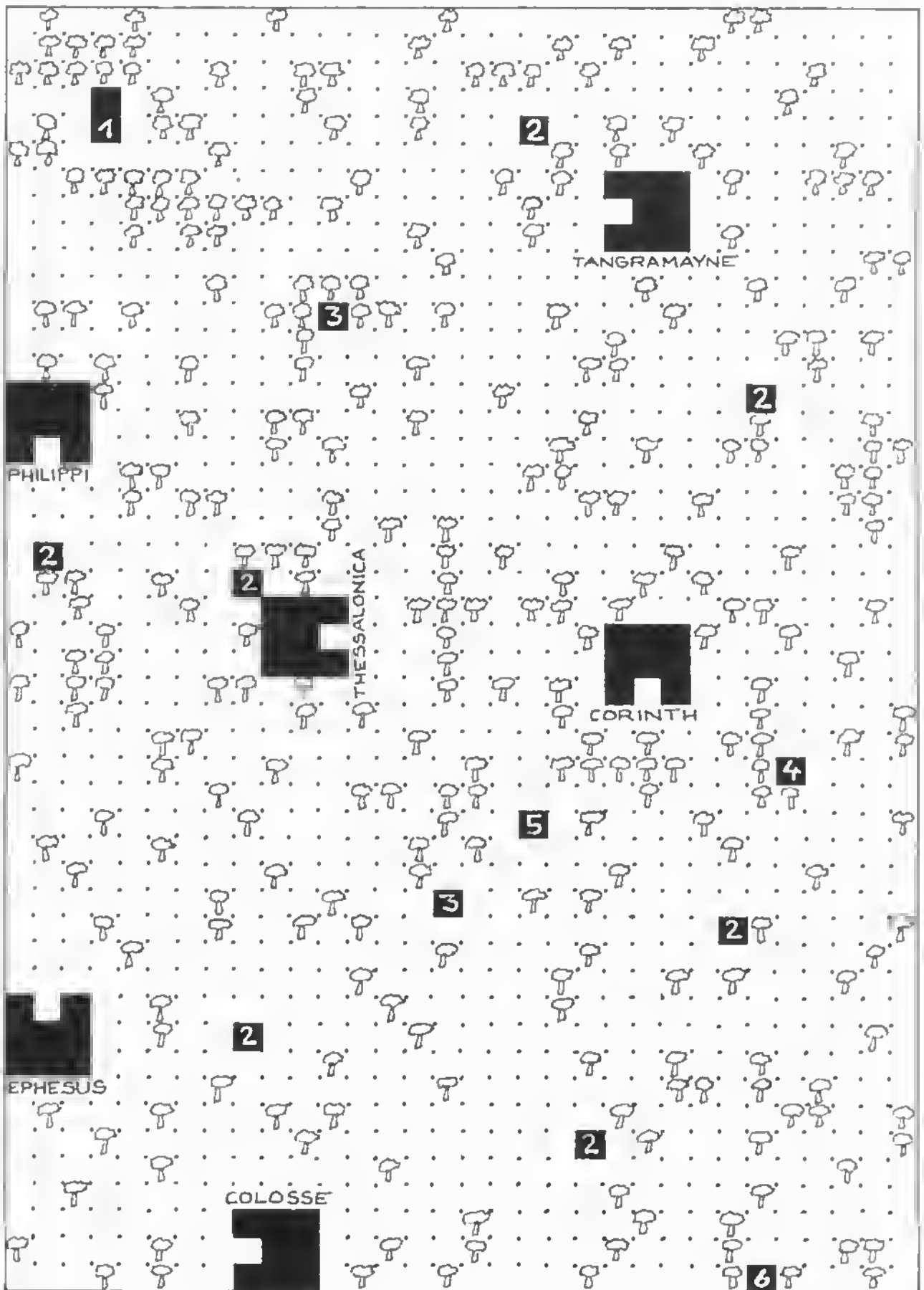
Ez itt egy kis segítség akai lenni a DENSITY KNIGHT (más néven BARD'S TALE 2) című játékhoz. Nálunk egy olyan valtozat terjedt el, ahol a bankban több száz (!) millió pénz van. Így lelélődség nyílik arra, hogy a lehelő legjobb fegyvereket (pl. *Sword of Zan* és a legjobb pancelokat (*Dimnd Helm*)) vegyük fel. Így az AC régió L9 vagy L. önékű lesz, aminél nincs jobb! Az utasok pedig, amiket bevisznek, egy B-as szintű harcosnál erősebbek. Még talán annyit tűznék hozzá, hogy szerintem ez a legjobb a három jész közül. Nem szíval annyira, mint az első lehel, jobban játszható, viszont nehezebb, mint a 3. Azonkívül sokkal változatosabb a grafikája, gondolnivalabb, érdekesebb és több helyszíne is van, mint a többinek. Eidesmes vele foglalkozni!

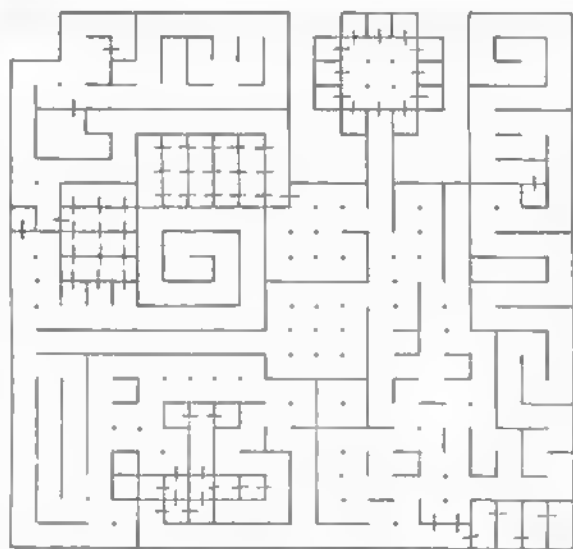
A következő térképek között megtalálható

— a síkság térképe,

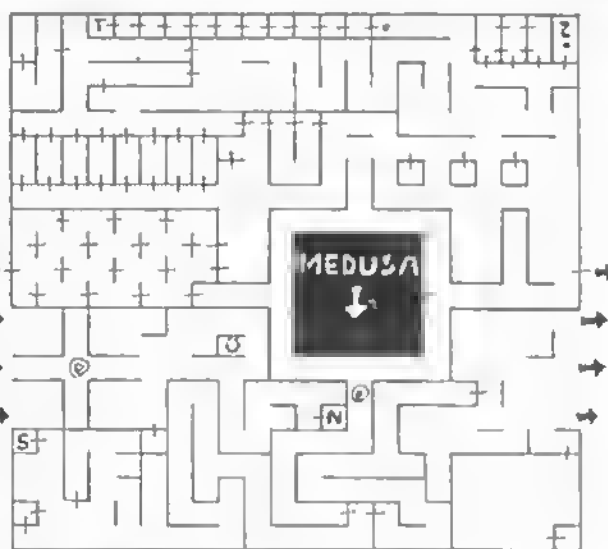
— a *Dark Domain* 2. szintje. Innen nem találtam lejáratot sehová, meg csak utalást, vagy találos kérdést sem! Középen sötétség van, ahol kiálszik minden lény. Itt el a *Medusa* de hiába nyitram ki, nem történ semmi. A kérdőjellel jelölt mezőben van valami a földön, de nem tudtam ott semmit sem csinálni...

— a síkság hat városának térképe. Az elsőben — Tangiameyno városában — lévő X jellel megjelölt helyen kapjuk az első küldetést. Az első küldetés az, hogy hozzuk vissza a princessit, aki összeroszte a levelet a Gonosz Urival. A városokban a betűk jelentései: S. start, K. kocsmák, Z. szintváltóhely, T. templom, E. energiavisszaadó hely, J. játéktér, B. bank.

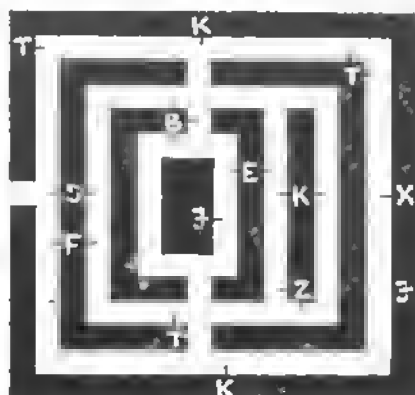




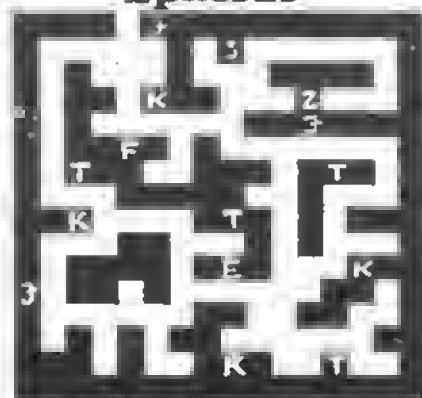
DARK DOMAIN 2.



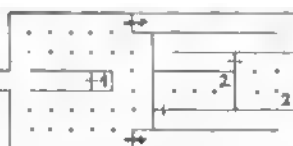
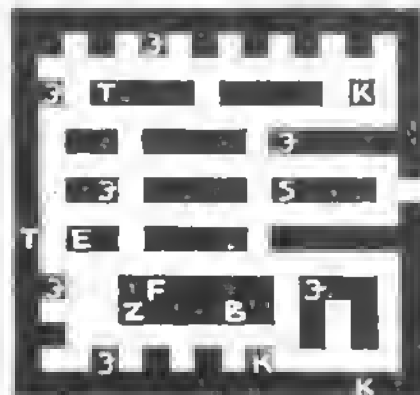
Tangramayne



Ephesus

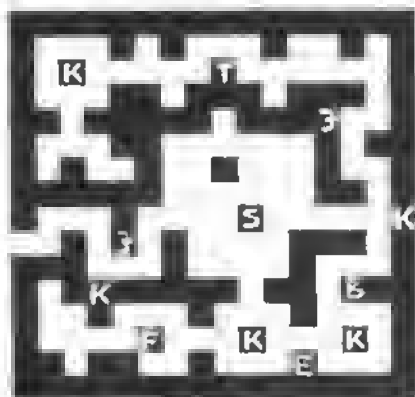


Thessalonica

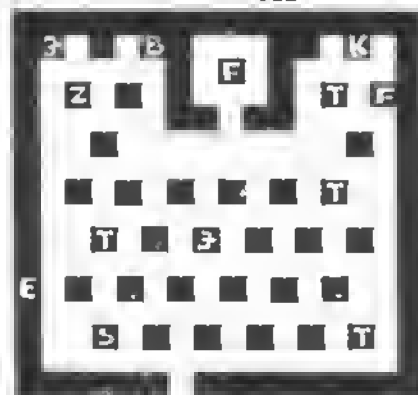


Ephesusban menj
le a középben lévő
templomba, lépj be
a 2.sz. mezőre...

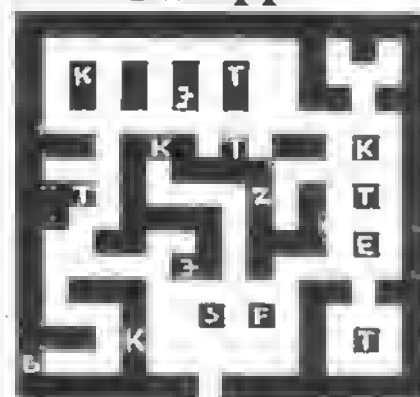
Colosse



Corinth



Philippi



Jó állapotban levő Philips monochrom monitor sürgősen eladó! Az megkegyezésről **Kovács József**, Budapest, XVIII. Csonváry u. 18. 7119. Eladó sürgősen és olcsón egy jó állapotú PHILIPS 80 (sárga színű) monitor (minden COMMODORE hoz jó) 13 000,-, és C64-hez 149 db. S25"-os lemez tele szuper és jó minőségű programokkal pl. BA.1, Walt Disney sorozat 11 db, Atomic Hobokid, Multigift Resistance, Robocop 2, Golden Axe stb. + A nagy játékkönyv 64-re! Összesen 12 000,-
Babály György, Szeged, Sas u. 5/5 6726 lq és küldök pig listát is!!!

C1280 sok-sok programmal és rengeteg letöltéssel 39 000 Ft-ért, PIA 4000116-os színes grafikus nyomtatóval, stb. 16 000,- Ft-ért eladó. Továbbia 64-er magazinnal régibbe számú OLCSON eladók **Manhertz Tamás**, Pécs, Vörösmarty, Tá. ut. 126 2085 lnl jón 26) 30 377

C128 + C1570 disk drive + C1531 datasette + 2 db mikrokapcsolós joystick (competition PRO) + 50 lemez tele játékkal + 20 db kazetta tele játékkal + rengeteg könyv és újság eladó. Minden érdeklődést várunk a (06 27) 58 243 az telefonszámon (Lihoczky Péter). Vészmunkát csúszónakig este 19 30-tól, vagy ezen a leveleimen **Lahoczky Tamás**, Békés, Hősök tere 12 2853

Keresem azt az embert, aki megvásárolná tőlem C64 + 1541/II floppy + magról + 3 joy + kettős kazetta + cartridge-ik + könyveket álló felszerelésem. Aranylatolok kérek a következő címre: **Vigh Zoltán**, Miskolc, Bajcsy Zs. ut. 33 3527

C64-hez jó állapotban levő, használt floppy 1 keresek 12-15 ezer Ft közötti áron. Ezekből programcsere használt. Sok utatöltés játék pl. Hotlages, Action Service. **Horváth Géza**, Pécs, Attila u. 15 7624

Eladó egy 1/2 éves 1541/II drive **Bellini Norbert**, Nyírbátor, Fayr u. 7 4300
 2 éves Commodore 64 C-1541/II drive + lemezek eladó. Ár 30 000,- Ft **Konkoly Romeo**, Bp. Hosszúház u. 6

HÍGYELEM! Eladó! Egy C64 nagyon jó állapotban + egy 1541-es floppy + két joystick, sok könyvvel + 40 disk új játékokkal (Turrican, Shr or Die) + 2 gyan lemez (Astrix, Flight Deck) Megért! Sürgős! Irányár 30 000,- Ft Van még külön eladó használt 1541 floppy. És van egy SEIKOSIA SP 180VC nagyon jó állapotú pinlet **Klász Péter**, Szeged, Kálvária ter. 25 6725 tel. (06-67) 20-081

Eladó C64 + floppy 1541/II + letöltések + magnó OLCSON! Sürgős!!! **Csordás László**, Bp. XVI. Arany J. u. 22 tel. 1838-114
 Commodore 64 SuperSet C64 + Joystick + 3 Game Cartridge 1541/II floppy eladó! Plusz! 20 db lemez, kiváló programokkal Steel Rod, Tourist, Gunship Pirates, Stealth Fighter, Fighter Bomber, Steel Thunder stb. Jók min! Ar megkegyezésről Minden leírás valóság! **Debreczeni Zoltán**, Mezőtúry, Radnóti M. u. 8 5820

Eladó C64, 1541/II floppy, magnó, kb. 60 db lemez, lemeztartóval, regények és újabb újságok, könyvek (1001 játék 1/5), 2 db joystick irányár 40 000,- Ft. Cím: Molnár Pál, Kiskőrös, Ligei u. 26/12 6200

Különb. állapotban levő C64:II + 1541/II + 2 db joystick (Quick Shot III Plus) + Final Cartridge III. + 70 lemez tele játékokkal + újságok 38 000,- Ft-ért együtt eladó **Adam Attila**, Keszthely, Pusztaszer u. 25 6000

Eladó C64, új típusú, illig használt, 2 éves magról, 2 db Quick Shot III joystick, egy cartridge-vel, 18 kazettával és programokkal + egy gyári kazetta és újságok, 576 byte-osak Amiga és C64) + Commodore Világok, amit megvinnék hozzá **(Yikael — CoVboy)** Aranylatolok kérek Sürgős **Balogh Zoltán**, kapuvár, Széni László u. 15 9330

C64 + 2 joystick + 1 magnó + floppy + diskbox 1 50 lemez + 27 kazetta + játéklendások (C 1001/1/5) + szakkönyvek, rádióval még több, mint 1200 prg. mind!!! Csak egyben 45 000,- Ft-ért. Ja, egy Amiga-ért is odaadom az egészét (még játékok is, mint CoVboy letöltés) Elérhetőrn leírásban az szívesen! **Cirio Fodor**, Hágymagoc, Szőlő K. u. 16 6622

Eladó C64 + 1541/II + SpeedDOS PLUS + Seikosha SP 180VC + magnó + cartridge + joystick-ok + 230 db lemez + 20 db kazetta + könyvek Aranylatolok kérek **Jäger Anil**, Budapest, III. Becsi u. 88 1/11 1034

Figyelem!!! Garancia! 1541/II és floppy drive-ot vennék olcsón Aranylatolok a következő címre várom **Mallat László**, Budapest, Arany János u. 11 M/1 2092

1541-es, vagy 1551-es floppy-t vennék. Cím: **Gyunn András**, Budapest, XVII. Földtör. u. 242 1173

Eladó C64:II + 1541/II drive + sok letöltés! Elérhetőrn **Bilbo Tamás**, Dunaujváros, Fáy u. 10 1/4 2400

1,5 éves C64 és eladó magnóval, 13 No1 programokkal tel. kazettával, külön-külön is **Dance Tibor**, Mór, Kastélykert u. 4 3014

C64+1541 floppy SPEED DOS-szal eladó 10x sebesség, partizamuszárású programok + lemezzel 17 sec. Ár: 30 000,- Ft **Csaszai Ferenc**, Budapest, XX. Bem u. 17 1202

C64, floppy, aragnó, 100 db lemez, 7 db 60 perces kazetta (mind tele van) 15000 cartridge, 1 db joystick és lemezzel szakkönyvek egyben 36 000,- Ft-ért eladó. Elérhetőrn 18 óra után a Bp. 1 844 826-os telefonszámon Lóth Jánosnál

Eladó megkérni állapotban C64:II, 1571-es floppy, 100 db lemez, 11 magról, 10 kazetta, egy, könyvek, moro PHILIPS Monitor. Külön-külön is Aranylatolok kérek **Orosz Akos**, Budapest, XI. Lőkör u. 7 1118

Commodore 4 + magnó + 10 db kazetta + 2 db joystick + HEADJUST lemezzel program + cartridge + szakkönyvek **Petruska Ivan**, Abádszalók, Régi posta u. 19 5241

Igenylenek olcsón eladó C64:II + 1541/II floppy + Speed DOS + IRG megszakító + kb. 150 lemez + lemeztartók + joy + szakkönyvek 29 900,- Ft **Kemény Csaba**, Zalaegecs, Lőlygye u. 21 8904

Eladó egy C64 + floppy + magnó + lemez + kazetta sok (Altkid, cartridge, azonkívül szülője és szimulációs játékok csejje. Megvinné Nintendo, D.O.C., I.D. III, F-14, Gunship stb. Keresem Curse of the Azure Bonds, Bird's Eye III-III, Dragon Wars, sli. **Julak Mihály**, Budapest, XVII. Kaszáló u. 42 3/10 1173

C64:II (1 éves) + 1541/II (új) + magnó + joystick + 40 db lemez (6 db felhasználói programokkal, a többi új játékokkal Last Ninja II, Tomcat, Gunship, Lion Lord, Project Forest, Impossible Mission II, Test Drive III) + 5 db kazetta (játékokkal) + szakkönyveket elcserelem jó állapotban lévő AMIGA 500-ra. Cím: **Páczary Szabolcs**, Mohács, felszaburkás u. 12 7700

Keresek megvételre olyan gyorsító cartridge-t, amellyel programokból ki lehet szedni a grafika. Ugyanitt C64-en és IBM-en cserelek, ill. veszek programokat (lőleg szimulátorokat és mostanában megvinnék jó programokat) **Tamas Andras**, Veszprém, Koltai u. 6/B 8700

Amigához, C128 hoz és C64-rez is csatlakoztatható 35"-os 1581-es floppy + 20 db lemez + lemeztartó eladó! Cseréni beszállók 1541/II, floppy 1, + Action Cartridge MK. 70A + lemezekkel, Értékelni mindennap 17 00 óra után a Bp. 6242 646 telefonon, vagy levelem **Komáromi József**, Hódmezővásárhely, Dr. Münch F. u. 1 6800 címen

C64-es eladó 1541-es floppy-val + 60 db lemez + joystick, szakkönyvek, irányár 34 000,- Ft (lehet akadni) Ugyanitt szakkönyveket magnó eladó. Elérhetőrn 16 00 óra után **Kalász Balázs**, Budapest, III. Lukács György u. 11 5117 1039

Mikrokapcsolós joystick javítása 200,- Ft-ért + eladó C64-es taló (adapter) + magnó + DA1A DISK Cartridge. Cím: Budapest, XI. Hagymagoc u. 4 2/16 1el. 1654-157

Joystick javítás 150,- Ft/db. egységáron **Banhegyi G. Pál**, Budapest, XIII. Hajdu u. 16 1/10 1139

H! A DD7 Crow ráadja a következő dolgokat: C64:II, C1541/II, 50 lemez, szakkönyvek, programok, valamint egy Plus/4, + 2 magnó, 2 joystick, egy hálom könyv és palozer program (kazetta) C64-re cserelem programokat (kazetta), Plus/4-re programot mázoltok olcsón, inkább a legújabbakat is! Várjuk minden C64-es és Plus/4-es tulajdonos levélét! Irjálk! Amigra csereletem programokat. A következő címre várjuk leveleiket: Df! cím: **(ROFI)**, Gára, Kossuth u. 38 6522

C64-esek! Aig használt DS/DD, időnyire 3M-es lemezek, C64-es programokkal elérők, ugyanitt FINAL III! Irjálk! **Rabóczi Róbert**, Eger, Farkas u. 6 3300 1el. (06 36) 17 318

Segítsétek! C-128 tulajdonosokkal vennem ill. a kapcsolatot információ és programcsere (CP/M V3.0, V2.2 - programok is) célból! Irjálk! C64 tulajdonosokkal ugyaztén. Az alábbi programokkal keresem C64:II, amelyek minden funkciókat tekintve működőképesek: Ciga Paint, Amiga Paint bővítés, Amiga Print, Gnos V2.0 + segédprogramok, Stordth Fighter, Flight Bomber, Kifalás Viszonyasul más programokkal időbészörösen megállom, minting megvinnék! Segítsétek, nem bánjátok meg! **Beacze Bama**, Mázsa, Kossuth u. 33 7351

Eredeti német nyelvű GEOS 2.0 mal ugyancsak eredeti angol nyelvű GEOS 2.01a csomagolást **Fekete Gyula**, Kálcsa, Kossuth u. 40/B 6300
 Keresem a CoV 1-et (esetleg a SpV 24 lecsere), Kaylth letöltés, valamint C64-re kazettára a TASS TIME-t és más szöveges játékok (Szűkös) keretemen belül szívesen cserelek! **Kovári János**, Hódvár, Tompa M. u. 14/B 3000
 Hirtelen! C64-hez Action Cartridge plusz lemezzel csak 2900,- Ft. Lemezzel 10000 Power 3100, 11-elt, Action Cartridge 70 1600, Ft-ért + postai utánvet. költség. Cím: **DERKO**, Budapest, IX. 701/679 1319

Igyekezem kezelni pl. 1. ketelek C64-re Ugyanitt eladó hungdigizáló C64-hez 1800,- Ft, Fastload Cartridge 2250,- Ft-ért, Simon's Cartridge 2500,- Ft-ért **Vaszegei Peter**, Kaposvár, Szabadság u. 51 7461

Keresek a SIMON'S BASIC című prg monitorprogramhoz letöltést. Akinek van, irjál! Megvinnék vagy elcserelem **Györi Robert**, Szabadbátyán, Gágnár u. 3/2 8151

Keresek C64-re kimerítő bármilyen zenét, vagy demo-szerekesztő programot. **Kovács Pál**, Orosháza, Kossuth tér 8 5900
 Irgyelem! Mindenféle demo t, demo és zenekészítőket keresek, cserelek. Előnyben részesítom a Bustin Boys, Lind Voice sli crackerek demóanyagát. Bővebben levelem **Pokoracsky Csaba** (Humbor) Nyiregyvázi Sostochy, Huba u. 11 4481

Eredeti német nyelvű GEOS 2.0 mal ugyancsak eredeti angol nyelvű GEOS 2.01a csomagolást **Fekete Gyula**, Kálcsa, Kossuth u. 40/B 6300
 C64-re kazettán megvinnék, vagy cserelek keresem a Target Runegarle (jatekoldás), Tusker, Uj Vadnyugal III-III c programokat. Elérhetőrn a j postzárk is. Cseréni ajánlom a The Last Ninja 3 (preview) stb. játékokat. Programcsere ugyanitt irjálk nyugvillan di lebelegzett valasztorleket kerék. Elérhetőrn csak levelem ezen a címen lehet. M! Ania letvan, Raja, Szephegyi Benő u. 12 6500

Keresem utatöltősen C64-re kazettát + következő programokat: PIRATES, Cudlorn Games, Gunship, Stealth Fighter, Back to the Future III. A programokért max. 50,- Ft/dbt. or indok lizura. Eszleg csere is érdekel. **Pátek József**, Tiszalud, I. ut. 40 5353

Megvinnék keresem az alábbi C64 programok káztalálkozatal: Carnet Command USS John Young Destroyer, Falcon, 1 14 Tomcat, Steel Thunder, Snowstake, Strike Fleet, Hunt for the Red October. JA USS John Young as a Falcon. Amiga-jatek, a lobbí pedig lemezes. Tehát jó szórakozást! — CoVboy) **Tüdős Lajos**, Tiszakecske, Beketer d. 1 6061

C64 programokat kazettán cserelek. Keresem a Vandetta, Test Drive 2-3, Sunny Shine, F 14 Tomcat, Populous c programokat. Megvinnék Grand Masters, Impossible Mission II, Thai Box III-III, Ace III. **Knegler Balázs**, Dunaszerkesztő II Lajos u. 34 7712

C64-esek! KAZETIAN lemezes prg okat cserelek! A játékok utatöltősek, és megkegyeznek eredeti lemezes változatukkal pl. Test Drive III-III, Defender of the Crown, Vandetta, Back to the Future II, Pirates, 1el és nyati olimpiai játékok, Destroyer, Stordth Fighter, Zombir, Fighter Bomber Ghostbusters II stb. **Bereczki Miklós**, Tel. Bp. 1885 265 (esle)
 Várom azoknak a levelet, akik kedvelik a Magyar szöveges kalandjátékokat. Keresem a Susú a sikány X the Adventure és egyéb kalandjátékokat cserele C64-re, kizárólag Cseréni tudok edni más hátkar kalandjátékokat. Leveletem várnom a **Kortvelyes Akos**, Szombathely, Gejgye László u. 11/D 9700 címen.
 H! Commodore 64-esek, Igyekezem keresem kazettán Nightmare On Elm Street, Champions of Kynon I B G Disk és a The Viking Child c programokat. Iranydí programot ill. Ft-ért. Irzetelek **Fehér Gábor**, Szolnok, Vörösmező u. 131

C64-esek figyelmét! Jó módoságú programok kazettán és lemezen! In Street Rod, Duck Tales, Grand Prix Circuit, Elite, Sun City, Dark Side, Total Eclipse, KO's Soccer Manager, Ho Manager sítb Keresem a Sunny Slime, Battle Chess és Hock Manager c programokat. **Makl Zsolt**, Sopron, Ibolya ut 4 9400

C64 tulajdonos vagy? Akkor ez a Te útjaid! Almodan játszó a Pirates nevű csodával? Mánódn van? Akkor most ábrédj le! és lej! Ezen kívül még rengeleg program vár téged! Még egy kis izeltő. Fightin Bomber, Impossable, Defender of the Crown, Drizzy 1,2,3,4 sítb Csere színvonalas programokkal. Ez nem szalisztalod ell! Ugyanm egy lényeceruza is várja a lelkes vásárlót! (1300, Fl) Válaszborítékot küldj! Her Pirates, Kiskunhalas, Alsótelep 7 6400

C64-re kazettán cserélnék programokat! Killzone Spider Man III, Mad Max III-III, American Commando, GI Joe, Masters of the Universe, Last Ninja II III, I forasok The Last IV Miami Vice Válaszborítékot cserébe ismét küldök **Vernagy Péter** Győr, Vajcsuk Lajos út 25 9024

C64 es magnós játékok cseréje Pl Venetia, Summer Games, Blood Money, Defender of the Crown sítb Cím **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegy u 3/A 7400 Válaszboríték! Minden levélre válaszolok!

Apapapadót! Mindenki nem gyűjt? Egy kezdő C64-esnek gyűjtés mikorra vannak kazettán! Keresem azokat a clackereket és embereket, akik segítenek ezeket a gondokat megoldani! Küldj lebetegyzőt választborítékot! Ilve keresem mrskolci számítógépes klubok (C64) kapcsolatait **Gáluska Szabolcs**, Miskolc, Kőlcsey 7 X/1 3524

C64 játékokat cserélek Keresem a DIZZY I,II,III, Formula One, Elite, Sahelaur 2, Turbo Outrun, Batman - the Movie című játékokat. **Seleny Erik**, Sűdő, Drosóvígyrutas 45 2543

III C64 Finak! Programcsere lemezen és kazettán Friss játékok, demók. Néhány sítböl ingyen is lehetszék Of course! **Katal Tamas**, Miskolc, Szegedi u 9 13 04/14 5900

C64-re keresem kazettán, vagy disken a következő programokat! cseréje Superman, The Last Ninja I II III, Snooby Duo, Batman - the Movie. Listát kérek és küldök **Hegényi Zoltan**, Győr, Vajcsuk Lajos út 25 9024 Tel 211681

C64 játékok programok cseréje: Lemezes és kazettás programjait is vannak. Minden levélre válaszolok! Keresem Empire, Pirates, Of Imperium magyar nyelvű változatát, Trans World c. programot bármely sítböl, ill manager programot (Supremacy, Millennium 2,2, Iull Metal Planet típusúakat pl) (Megint csak azt tudom mondani, hogy Amiga-játékokat keresni 64-es botorság - CoVboy) Cserébe hasonló színvonalú játékok **Cselko Csaba**, Kiskunhalas, Sas u 4 6100

Szeretném megszerezni a Huid Over Hielet, Annals of Home, Heroes of the Lance t. Cserébe adok kazettán Busszu, Uj Vadnyugal I 2, Drizzy 1-2-3 Elite, Gordian Long, Arcum sítb **Adam Péter**, Szendrőfőny Rozsa János u 2/ 9700

Figyelm! Commodore-osok! Keresem a Sumo Wrestling, Batman - the Movie, Last Drive II Turbo Outrun c programokat! Csak kazettán cserélek! **Miczkó Zsolt**, Budaörs, XIII Kadar u 9 11 09 1132

Eladó műsoros programok kazettán az alábbi játékok Hoslagos ábó. Fl, Uj Vadnyugal 350, It, Busszu 350, Fl Oláh József, Budaörs, Nephadsereg u 191 5830

C64-en kazettán adok, veszek, cserélek Keresem a következő pr I Op Thunderbolt, Heavy Metal, Car Command, Gunship, Anthem & Dark Script Cserébe 89 90 pr I adok (Myth, Tusker, Vendetta) Bordok nem kell! **Tyukász Gergely**, Jászberény, Gacs L u 29 5100

C64-re keresem a Britman Penguin, Batman Joker és a Batman the Movie c programokat cserébe kazettán! Kétyébe adnam pl Shunt Rod, Defender, World Games, Neuromancer! **Kerti Manceli**, Kerepes, Szabadság út 264 2144 Tel (06 28) 70 921 Ja, kéne még a Newzenland Story és a Slanobis!

Magnósok figyelm! Utántöltés prg-k nagy választékban (pl PIRATES, Tusker, Destroyer, Test Drive I III, Midnight Resistance, Nobocoje, Back to the Future II sítb) Cserébe lehetszék! **Szekeress Péter**, Kacsukmél, Summehwa u 1/A 6000 Tel (06 76) 24 609

Meg akarod szerezni C64-re a legújabb prg okat? Itt igen, akkor lej! Süsü, Boytronic, Burrence, Szonl István 721 7516 Megoldód partner esetén csere is lehetséges

Keresem C64-re a FALCON, F 14 Tomcat, Gunship IIvű szimulátorokat kazettán (Ja! - CoVboy) **Szavari Ádám**, Budapest, XIV Egressy út 83 87/A, III/5 1149

Vadásztűj '90 es és régebbi programok C64 re, kazettán! Lemezes programok is kazettán! (Summer Gannis I II, Tusker, Barbarian II, Test Drive III) Válaszborítékot ismét küldök **Biro László**, Dunakeszi, Balmság út 3/ X/63 2120

C64 kazettára keresem a következő programokat Heavy Metal, Power Al Sea, Laser Squad II Ezeket megvenném, vagy cserélném pl Midnight Resistance, Last Ninja III sítb Ezennkívül keresem a katonai programokat, stratégiai játékokat, pl Operation Neptune, Rocket Ranger **Hajmál Zsolt**, Szombathely Felsőlő út 22 9700 Szuper programok cseréje C64-en kazettán és lemezen Listát kérek, küldök Keresem az igaz TEST DRIVE III at, Turbo Outrun et, és a Laser Squad III Minden levélre válaszolok **Nyeki Norbert**, Sopron, Altonas u 5 9400

Keresem C64-re a Bismarck, Battle of Britain, Anthem, Vulcan, Desert Hads, Legions of Death c programokat kazettán Cserébe Destroyer I, Fighter Bomber I, Gunship et, Turbo Outrun I tudok letenni! Esülleg anyagokban is meggyezném! **Horváth Zoltan**, Székesfehérvár, Kun Béla út 5 X/3 8000

C64-en kazettán utántöltés programokat cserélek. Pl Stealth Fighter, Vendetta, Turbo Outrun, Last Ninja I II sítb Keresem utántöltésen a Buffalo Bill's, Circus Games, Tusker és a Myth c programokat **Kees László**, Nyul Ády Endre u 21 9082

C64 programokat cserélek lemezen, kazettán! Utántöltés verzők Itas löresek. Keresse listát küldök! **Baukal Gábor**, Budapest, XI Fogvörnek u 123 1116 Tel 186 5134

C64-re lemeze keresem Stealth Fighter, Golden Axe, Double Dragon I II, F 14 Tomcat, L Swat, Wings of Fury Ezeket bármely szuper programot elfogadok Listát küldjétek! **Weigen József**, Gyomránd, Bajcsy Zs út 28/A 5500

tesitverem! Megjelni az ALICE szoftvercég működése nyolcán a legújabb, s eddig a legjobb magyar szöveges kalandjáték, a KCI NAP NÉGY ÓRA, mely 1207 kódú Angliába tartozó a kedves Olvasó! (vö áldozat) Megrendelendő **Tarnóczy Tamas**, Nagykanizsa, Sliomlód 15. 8800 Ára 200, Fl + kazetta + poszt

C64 kazettas vagyok, keresem a Cairn Command et, megvelek, vagy cseréje Tudok adni Fighter Bomber Myth, Elite Bosszú, Uj Vadnyugal 2 sítb **Toth Tamas**, Imárháza V, Hiba vezér u 12 2810

C64-re elcserélnék programok kazettán és lemezen, pl Gunship, Flight Simulator sítb Címűnk Laczkó Suchán Mihály György (MACI), Sz Spán Harel, No I Et I, Ap 9, 3700 OIADLA (Nagyváradi), Jud Bifur megye ROMANIA

Keresem a DIZZY I II, prg listát küldjétek! Cím Bodaik, Horváth János u 5 8053

C64-es u, színvonalas játékokat keresek kazettán, lelelődjék megyn keresem a CoV 1 szamát **Pozsgal Gergely**, Győr, Egressy u 93 8011

C64-re utántöltés programokat cserélek Cserébe minden program áldozat Válaszborítékban mindenkinnek válaszolok **Leenen Roland**, Lerm, Jókai u 45 8960

Színvonalas programok (utántöltések is) cseréje kazettán Cím **Jórái Zsolt**, Szendrő, Kukovecz Hana u 15 6723

Keresem C64-re kazettára a következő játékokat Last Ninja II, Uj Vadnyugal II, Garfield, Tusker, Myth, Sunny Slime, Drizzy II III, Borrowed Times, Neuromancer, Cere of the Azure Bonds, Robocop, Turbo Outrun, The Unhitchables, Zak McKracken, Ingrid's Back, Starglider III, R type, Pacman és Annalyte, Batman - the Movie, Ireloni Cere is idelek! **Bárá Denev**, Táposztele, Szolnok ut 13 2768

Magnósok figyelm! Utántöltés prg minden mennyiségben pl Pirates, Impossable, Midnight Resistance sítb Csere érdekel **Hajduska Péter**, Bp XII Órások u 7 II/16 1125 Tel 1 554 479 (este 18 00 után)

C64-es játékok cseréje kazettán Pl Vendetta, Last Ninja, Defender of the Crown, Pirates, Cairn Command Válaszboríték! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegy u 3/A 7400

C64 játékok figyelm! Kazettás programokat cserélek Elvár ElITE kimentés állás teljes leltárazás, kh 1200 000 cr Ara 20, 11 Megvelek keresem az ELITE II verziót! **Szemesi Imre** (Emery), Budapest, Sarkadi u 3 VI/18 1039

Keresem C64-re kazettára az Elnyn Hughes Soccer I, a World Trophy Soccer I, a Fantastic Soccer I és a Kick Off 21 Cserébe színvonalas prg-kat aprók Pl California Games, Tusker Navy Movies, Cairn Command, Alter the War Drizzy II III **Potamkin Karoly** Szeged, Széchenyi lős, Mjusz ut 2/c 7310

Keresem C64-re a SUPER SOCCER III a SIM CITY című programokat Szvesen cserélek más színvonalas prg I is **Kovács Tibor**, Budaörs, IX Rörzsöny u 8 III lepcsőház II B 1098

Keresem C64-re lemezen az OII IMPERIUM és a CARRIER COMMAND jo verziót, ezenkívül az INVT SI Taurus World, Cyberball, Classic Trainer Rugby Manager IV Sports Football, Soccer Challenge Ion Man, Railroad Lycoon prg-kat és bármelyik települészámolót, valamint háborús és manager programokat Cserébe a választékból Pirates, Street Rod, Steel Thunder, Sokoban Wings of Fury, Snake Hunt, Stealth Fighter, Champions of Kryn, Card Sharks 20 sítb Eladnam akig használt, megkelti jó állapottban lévő, garázsban tartott kocsival, vagy akig használt macskabrummugasz cserélném **Szplajk Zsolt**, Békéscsáb, Pajtas sor 15/2 5600

C64-en programcsere lemezen Keresem az angol nyelvű WEASEL + DLEJAY toreszt SUNNY SIILINE 1 Cserébe DISNEY programok GOOFY'S RAILWAY, Mickey's Runaway sítb vagy más Ugyanm eladó Impossable Mission 2 gyarl kazettán, utódeh lezással Keresek rleso 100 dli os diskbn ol **Turcsányi Tamas** Hon, Bajcsy Zs út 33 3014

Keresem C64-re lemezen a következő prg-kat Cairn Command, Buffalo Bills Wild West Rodeo Show Tenamur, Stealth Nick Dangerous, Drizzy II, egy jól inódotk San City Myth, The Unhitchables, egy olyan Dem Vu amiben lehet állást kimenteni jennykét össze 12 CoV-ból Tudok adni Pirates (Dinoszúr), Tomcat, Battle Class, Test Drive I III (a II hót u pályák és autók), Fighter Bomber, Street Rod Jaws (capavadaszt), Wings of Fury, Venetia Skate or Die folleszn Neuromancer, Amica Paint Jn meg a Ski or Die I is keresem **Nyergesi Zoltan** Nyergeszutafu Kőlcsey 17 2535 Tel (06 33) 55 258

Húhó C64 tulajdonosok! Lemezes és kazettás programok cseréje lemezen megvan Street Rod, Uninvited, Pirates, Rocket Ranger Kazettán megvan Uj Vadnyugal II, Vendetta, Castle Master sítb Ittő varnók program (I 90, I-445) 201), Fl et Cseréje keresem a Laser Squad II Clous is a Borrowed Time c programokat Jelentőzések levelben a következő címre **Boger László** Budapest, XV Lótvos u 170 1153

Keresem C64-re lemezen a BLACK CASTLE c programot **Varga László** Lakátlak, Zrínyi Mik 21 6061

Keresem a LASER SQUAD 2 I és a Bud s Ide 31 Cserébe más programokat vagy pénz adok **Sulsk Péter**, Szendrőfőny Stromlelt u 47 9700 Itt imbeztalassuk! Akinek van szive, ns III/G pr 64 re (dőlég SS), levia már tel az Bp I 821 841 el **Vaszkai István**

A következő programokat keresem C64-re Band's Tale II V, Post of Resistance, Curse of the Azure Honds, Heroes of the Lance, Champions of Kryn, Sunny Slime, Uj Vadnyugal I II Intőregezt I II, X the Adventure Susu a sarkany, A bossu, Deja Vu I Ias Times, Borrowed Times, Pirates (jo), Of Imperium, Wu in the Middle Earth Edele Sender, Hajdusabolato, Szamonyi Lu I I 15 4200

C64-re keresek arcade/adventure, illetve stratégia programokat lemezen Cserélek SZUPER programokat, pl Neuromancer, Zak McKracken, Maniac Mission, Minnowalker Gunship, Battle Ship, Batman the Movie Last Ninja II, Vendetta, Street Rod, Alnace, Rocket Ranger, Amica Paint, Demo Demon sítb Válaszborítékot ismét küldök Keresem a Drizzy I II III at, Piratst, Deja Vu-t, Borrowed Times I **Varga Zoltan**, Budapest, XIV Róthyári út 115 F/3 1141

C64 es játék, leltárazási programok lemezen, kazettán! **Szék Csaba**, Szendrő, Csopak u 10 /100 Tel 13 604

1423 224

Antikw: Revolúció konyvok, esztétikusok
buzdítja: minnek daga előtt a Col' kinyitására
készei
Góhur: Ugyan, luxurívum, (széltárgya a kezét) csak
egy impozáns impozáns.
Antikw: (belelőre tekintetű Góhur) De ké-
ségeim szerezni tudású más kárára nincsenek...
Góhur: Hűzés, (ő is, csak a gyártásvezető
némbé a talpatól a feje bűlőjéig, aki a bűl
egy-egy kamérament (néz), de a levelek inkább
megköteli elől a lejárásból. Ugye hűl uunna,
hűl pohára.
Abbi: Ne felejtsek el, hogy egyelőre kiszolgálhat
állapotban van, (a távolba néz, egészen a
falig), (a lehért), (nem is elleveg és az új
legszélesebb fejeve az ismét igazság rífer
dité.
Antikw: Baháridg! (elkerd kancsallatni)
Góhur: Hűl, fázisum, van benne valami. (ellam-
boly)
Műsorvezető: Igaz, de én nem vagyok hűgő
lárdi.
Antikw: (maga elől) De nincs jóga felkérni,
(gúnyosan az Abbi néz) Ahogy az utó a
mimik. Jéus megkérdezi tanítványait, hogy
megjárnak helyi emberármak, de elven az utó
kezes másokon.
Abbi: Ópzt!
Műsorvezető: (teliábrutodottan) Műia egénkő
a nincse alfa nio-rt?? (mindenki mártan
keresi a másik bűlőit tekintetét a megfa-
gott levegőben. Antikw most veszi ki szű-
ből a leharapott nyelvet)
Antikw: Itthon állhatom, hogy a Col'boyok
nevezetesen egénkő szexuális zavarai vannak: (a
Közönség hirtelen a másik lányba kezd
forgatni a fejét) edény hűgumú perverzió-
ra, kancsura, szacharura, a vundeliditó szre-
pének jászására — pl. a Perverzionger-iel és a
Populáris szil puzak általánosan — kiuntán az
újságból a tudomány, a keresztneveim és a
programozáshozunk. Egy figurán név magat a
hozzáfűrdős érdekeltviteket képviselő hűg-
kat egy musom kezeim megvárak ki egénkő
életfelfogásunk egénkőnk igazsága, a utó nincse,
a hűgéből szemlél a fejlenyelvek és szingitá
sorhaszt!
Közönség: (nagy jöhögés;
Góhur: Azt a leghírhírbő sorhaszt, erre nem tudok
mit felelni? (Feltáborít, hogy a látnak
alapján nem tetszik a gyártásvezető
némbé!))
Abbi: En a passzibik,
Műsorvezető: Na de a szerben puóti van
(szubtrugá?)
Közönség: (feladja)
Antikw: (előbbi lendületét leretlenül látva)
Sőt! Több tény arra mutat, hogy szexuális
makkal küzd: nátha a usókuk.
Abbi: Nem hinném, (elgondolkodva), mert a
maga lelket gálhóit uunni jeleim az emberi
egénkő életet feladta. Stannem, hogy ez nem van
közük rá.

Góhur: (a logai korot) A söréssz az az állapot,
amikor az ember nem látja a világosságát.
(Azaz: a gyártásvezető nem látja, mit
mulaszt, ha nem jön el vele ebédelni.)
Műsorvezető: Itt a vége, fűss el vele! De még arra
vannál időnk, hogy minélkü egy utolsó mondatot
filozon hozzá az elhangzónak.
Közönség: (a szövegtől pillant és lét-
vannal következik, panikászerű gyors-
sággal kleszen.)
Antikw: A Col' 13. csillaga és főleg logon mint
arra az elhárítóra jutunk, hogy kijelentsem:
a szexi beszélgetés ahányrauk feje egy rudimen-
tum és reszekció követkeik. (Vajon kiút lehet
szó?) A hűss megletők közül — szőke,
vékony, nagymellű — a Konnektor együttes
2. nagylemezét köszöljük ki.)
Góhur: Csak akkor, de csak akkor, ha az
ékszerben legalább nem lesz 40 (40.) oldal a
levelesek.
Abbi: Ki az a hehes szűkies tan?
Műsorvezető: (fízelt hűdes — rá) Abbi!
Időmár a jórd évi Col' 13!
— fűgum —
(Mégsem, mert műszaki okok miatt hallani
lehetett, hogyan vitatkoznak tovább, De hogy
ki és mit mondott, azt csak az AVI tudhatja.
Ilyen mindkét félretek hangzattak el.)
— En még mindig az az álláspontom vagyok, ha
a góhur joffolja a hűt, van előbb máth gramla
lez.
— Itna, erre van az lehet mondan, hogy fűsson
mindenki uunni fele, anonyi fele csak má?
— Ab uunni uunna, hogy két uunivel vagyok
összezáva.
— Uunna uunna, hűl van a Laokón csapom,
uunne én az HUSZ. szal jönné?
— Na, te a az uunösöd temetési nevenél uunna?
— Te álcan uunna, (az előbbi két példát is
bizonyítja, hogy nem kell alkohol a peritúba.)
Infinitis Megoldok?
— Infinitis álmunk?
— Hűf, ez meghalt.
—

(Idegen szavak utmutatója:
ab initio kezdettől fogva
ab initio. láthatatlan
ab initio principium kezdők a legáltalánosabb
szerepben
abbat jour lampacnyó
aberrás: a szűkösötől eltérő
abfall: selet
abonál: előlvet
lavumus: allergia ételre, italra, gyógyszerre
glaxozál: meggyezésről lő
gravida: tehes nő
grifol: hűgus, lapogat
groom: hűszelű
hazir: összeegyházt sorhaszt
huk: istennő
indri: félmajom
inflabidus: makas



bazilium: bashed
leishabl: hűdözható WC
multiplikzer: ez hosszú, nem írom le
noisette: mogorókrém
polyuria: hűvésés, elleniére az anuria
reszekció: csuklás
revolúció: felláti
rudimentum: elcsúszkényesedett szerv
sans gene: feszületen
serbi: éjjeliedény
slambuc: téstutóleség
tursaid: emberitpus, barna hajú, szemű,
nagyorrú, oros. Na jó: kaukázusi
otúlta: használatosság)
Az (a legkisebb) a Col' 1. csillagát hűg
elemezni! (Bye: KASZA TAMAS, Kapszár)
H: A Col' 13. csillaga tényleg borzalmas: a
tűg hűg joffó vilt, egytápi védjegy. (Igen. A
Commodore Business Machines néven be-
jegyzett házai védjegy... — CeVboy)
H: Egyébként a Col' 13 egy nappal később
kaptam meg mint a környezetemben a többiek.
Képzeli bele: 24 óra kizás.
H: Most jöttem rá, hogy egy napot kések
(Akkor megvan a magyarázat az egy
napos késésre! — CeVboy) Szóda helyett
Csut. Csut, helyett Péntek a reals dátum.
CeVboy: A közönség valószínűleg az elő-
terben viltkezőre várta ki a dolgok elcsú-
sztat. A szó valószínűleg sírel folyt, hogy
Magyarország nemcsak a költők, hanem a
dramatikus hazája is (diemál): ezen szem-
mely, amelyben az a drama, hogy ír).
Továbbá arról, hogy a szatira vagy köny-
nyed hangvételben mutat rá kellemetlen
jelenségekre vagy egy nőnemű szatir...

Gigalevél

CeVboy: Valamikor magigertem, hogy
nem esztégetek címkéket többet a levelek-
nek, de most mágis kivételt tettem. Ez a
levél ugyanis olyan sűrű csuklásokra
készített, amiké már rég nem volt példa.
Már a mere is borzasztó volt, ahogy kot-
lott ott a postafiókban! Aztán elkezdtem
kluzni és egyre csak jött, jött és meg
mindig nem akart vége lann! Aztán
elkezdtem olvasni és a 28 oldal vagelat-
halatlanul hómólygott ide-oda! Mai-már
azt hittem, hogy magához a Virtualis
Levélhez van szerencsém, amikor mégis
vége szakadt — ofelet! Örökömben be is
préseltem ide. Egyébként jellegzetes levél
a mából: az összes olyan temat érinti, ami
a Szent Levélről foglalkoztatja!
Íde neked, szamitógépesített lehepásztó!
Már megint (meg mindig) Hancs vagyok az
ELITE; boys neven garazdalkodó genger-
bandából! Előrebocsátom, hogy hűlkem
kissé hosszú lesz, mert... hogy miért, azt majd
elmondani. Mivel a szövegem túlsó nyel-
ben való hűgásztása kulcs, leendő termi-
plasztikus illegasszevuntást akar, gondoltam,
hogy levelem folytatásokban fogom leadni (a
la ELITE), de egy pillanat a penztárcámba
meggyóztatt arról, hogy ez szamitára a teljes
anyagi csődöt jelentené. Ezért azt találtam ki,
mondanivalómat levelekre osztottam, és így
tígom lenyomatni. Valahogy úgy mint a TV-
ben a Szamizédokát (ne Hű), azért a HUK részt
nem hűguk elém (reméltésem) í. Az "egy
mikulásia" meg kühmörbő értelmi káro-
sodásuk nélkül hűgasztható text et kő. I
olaltan állapítottam meg, tehát ennyi lesz
egy fejezet. Ha veszed a bátarságot, hogy
egyszerre az egészet elolvass, azért legelő meg
egy-két feltétlenül szükséges (winterkeletst)
a maves vágó, szűr, bűlőgati, vegyi és
atimfegyvert, ami a küzedlen van, zaid el, az
ahlakon jól csúdk be, nehogy hűtlen
felindultsághoz marhaságot csinálj. Na akkor
kezdjük.

1. fejezet Az előzmények
Az egész valamikor '90 aktóberében kezdő-
dött, amikor egy pár haverommal megalaktin-
tuk az ELITE-boyokot. Az egyik első in-
tasztikus húzásunk az volt, hogy levelet írunk
a Col'nak (első Kuncsi Világ) Tessék?
Hogy ez micsoda? Még nem is mindtam: már
majdnem egész Vár. Csúben gy hűguk az upá-
gokat. (Miód megzúzottat! — CeVboy)
Ha eltalálok, ki nevezte el így, kapsz egy bonus
előfizetést csekkel. A levélre visszatérve a
letter csodálatis volt. Minden volt benne. Le-
rás a TükörMakos részére, hűdes (a celli
perze kimaradt), hűmny hűgerek, HUP-lisai,
móká, kacagás. Hamarosan (Vb) meg is jött
a válasz. Ezen felbontásban nagyon jupabó.

(lét) szövegeskesztő + printer ragadtunk, és elkészült a 1.1:VF1, V2.0, ami az első alkotás négyzet volt, mind a terjedelmét, mind a helyiséget tekintve. Még VALASZBORITÉK IS VOLT BENNE!!! A mi nem sokára postára lett adva, és mi várunk a válaszára... De úgy látszik, a levelem csak rózsát terem, CoVboy levelet nem. Telt az idő, és kb. 1 hónap múlva levelet kaptam. Feladás: Spectrum Világ, Bp. Huppá, gondoltam, megírtam a válasz. De "A látszat esz, viszont a esz is nem látszik", ahogy azt Antarktis Vaszilulász, az ismert görög filozófus mondta. Csakdórum kellett. A hirtelkhan egy e-mail volt, rajta a CoV 10 botlító belső oldalán lévő "Nagy CoV Reklámkampány" szelvényt változtatta. Ha már ilyen szépen kérték, előírtam az újsgit "01-re, jKöszl... — CoVboy) A válasz a második levelemre azonban csak nem akart meg jönni. Aztán egyszer (már januárban) elküldtem hirtelkhan, és "kaparítás kiindulási pontjának frekvencia függése" című húzódingerjesztő anyagára tanulmányozása közben beugrott az isteni szikra: "Itt! persze! Azért nem válaszol CoVboy leveleiben, mert az újságban fog!" És tényleg a levelek volt is erre esély, nem csak a helyesége miatt, mert néhány előtérítet benne értelmes mondatok és kunyit kérdések is. Hogy ezután mi történt, azt a következő hirtelkhan meg tudhatod.

2. lejezet: Melyben ott voltatok, ahol az előzőben aláhagytam

Szóval meg voltam nyugodva a CoV 13 ban válaszolni fogsz. Igen ám, de a CoV 13 nem nagyon akart megjönni. Eleinte leírás nyitott voltam, hiszen a 12 részben leírták, hogy kéni fogjuk. Telt az idő, máj február volt, de CoV egy darab se. Február vége felé, mikor a haverjainak már mind 1-2 hete írtam, már kezdtem kiakadni: "Na mipl én meg tenni ezeket!" — gumibólam oly elcsúsztam, mint Tarzan, amikor ráveti magát a ruhán embeverző párdurum. Meg is írtam a levelet, de már a vége felé sajnáltam, hogy mit kapsz tőlem (meg magamat, hogy mit fogsz erre válaszolni). Másnap reggel mentem volna feladni a levelet, és lám csoda: MEGLÖTT a CoV 14 (A levelet tehát végül nem küldtem el). A hirtelkhan a postai pecsétet megvizsgálva kiderült, hogy a Magyar Posta nevezetű művésztáncos megdöntötte a saját világrekordját: A 11. 8-án feladott újság 22 ón (!!!) érkezett meg. Ha ráhív hozzávesszük a Vár és Budapest közti 30 km. távolságot, kijön a szintir lehetetlen, csakonon ott más órákenti sebesség!!! Fugitámam sincs, hogyan sikerült elérniük ezt a fantasztikus sebességet, de gyönyörű szettit a versenyen nem volt doppingvizsgálata... Az igaz sokk azonban csak ezután következett a levelemben (sugis leveleimnek, mert az még a teljes ELITE-hozsóság" követte el) nyomát sem találtam. Búé lecsúszó hírtel vége is van ennek a lejezetnek

3. lejezet: Ami teljes egészében a CoV 13-ról szól

Hát akkor lapozzunk bele a CoV 13 ba. Hirtel megismétlünk lapozunk — ott van mondja a címlap. Lelesek és pitonok ügyebár különbszódék, de szerintem Neked is el kell ismerned: a CoV lennállása óta az egyik legpocsecabbi címlapú sikerült előzetne Kis tétő művész unak. (Jó, Elismertem. Sajnos ettől még nem szépült meg — CoVboy) Lapozzunk. TOP listák legész írtbelben nézünk ki, hát az H.I.I.E. helyzése enyhe túlás (tudom, hogy az előbb említett közmondás ide közzeltem érvénys, de akkor is). Az írtat, hát a helyeségnek tényleg mincsenek határa. Hogy valaki elküldh a címzettnek a pénzleladást igazolót rellt... lapozzunk! Inbe 40 oldalas lesz a CoV 10 (Élő) Póntus kérdés: a 40-ből mennyit kap a CoVboy Póntus? 4-et, esetleg 5-öt megérdemelt me? Lapozás. Húss... Nem nyertem. Nem baj, Póntus kérdés: a 40-ből mennyit kap a CoVboy Póntus? 4-et, esetleg 5-öt megérdemelt me? Lapozás. Húss... Nem nyertem. Nem baj, a L'ASTÉK MASTER megújulás jót jót helyet te. Tovább lapozgatunk... Fantasztikus újságú minunk, a L'OOM leírását már leadt a 576 Klyte (kváncsi vagyok hányan látt meg ezt előttem). (Na bumm! Honnan tudtuk volna előra, hogy az 0 februári számban is megjelenik? — CoVboy) Ha valaki rákissza mind a kettőt kb. képet kaphat a két újság közötti különbségről. Lapozunk. "TökösMá kús... Plus4 satuk Akcentuon... Hirtelések. Azt hiszem jobb, ha ügykezel, mert lassan már többet írtbel rologun a hirtelésken, mint a CoVboy Póntus. Mikor Plus4-en keresek kezeltára a Battle Chess 1, meg a Hard's Tale-eket,



6. en kezeltára meg a Neutromancert és a Póntusot (1) A Test Drive állományos 4, 5. és 6. részéről nem is beszélve. Na és miut jón a CoVboy Póntus. Aztal a kijelentéssel, hogy "Ez egy zón osztály" tökéletesen egyetértek. És hogy miért nem válaszoltál a 2. leveletnek? Erre 4 lehetséges válasz van: 1. Meg sem kaptad a levelet. 2. Megkaptad, de nem válaszoltál (Ez elég nagy bunkóság lenne). 3. Ha nem kaptam meg a választ. 4. En vagyok az "ITALON" című levele adott válaszodon említett szerkesztés, aki 3 év múlva kap választ... Na, most már tényleg vége a lejezetnek.

4. 5. 6. lejezet: Így kis felüdülés a sok marha ság után

A hangzatos cím egy DISKUTÁLVA hírtel talak. **[Áttranszportálom a TökMákba — CoVboy]**

7. lejezet: Kiszakalkuló pövestatuk

Van egy fantasztikus hírtel: csiná! Te te egy TOP-listát a CoVboy postásként! Na nem olyanra gondolok, mint a CoV 6 ban az ÖRÖKDALI CoVboy TOP 10, hanem egy egészen új dologra, ami a CoV-ban ékeztet levelek témáiból állna. Valahogy így képzelem: **LEJTEZ TOP 10**

1. CoV 576 "lábbu" ("mindjárt a legújabb programokból írunk, nem így mint Ti...")
2. Ugyanez fordítva ("A képek mellétek szólnak, minden más mellétek...")
3. Pl H54-64 "lábbu" ("Pinkip lábbuak mondják meg, hogy elmehet a...")
4. Ugyanez fordítva ("...és éljen Pinky és Pigmy és Plus4 meg az IBM-nél is pöb...")
5. Törske levelek ("Cső, kérésogl")
6. Törháló-népségek ("Mit kell csinálni a Bosszaban a köldökötben? Ja, és egy leírás szeretnek a XXXXX ról...")
7. Szimpla helyesség ("???" a CoV 13 ban)
8. Elmaradt népek (Pl. a CoV 8 "Tippek & hogy készül a Megalevel" rendelt válaszban említett két hírtel)

9. Az addigi kategóriákba le nem sorolható marhaság

III. Normális levelet

Na milyen! A többiben nem, de az utolsó hirtelzetben hozta vagunk.

8. lejezet: A TOP-listámról kissé bővebben

Mint néhány TOP-listás lenával foguk foglalt közni, úgyint 1/2, 3/4, és 6. hirtelzet. Kezduk az 576 uggel. Neccel! Ahelyett, hogy a következő lejezetre ugrnát, inkább olvasd el! Csak olyan dolgokat vettem figyelembe, amelyek abszolút egyértelműek. Tehát, kiértékel az ívszázad Mérékése, a pöntus satukban a CoV, a kétkben az 576. Kezölök a mecs. Az ár: 1/8, az átemelések 1/1, játékszeretűk 1/2, játéklíráások: Amig 1/3, 1/4-kazetta 2/3, 64-lemez hm-hm, marad 2/3, Plus4 3/4, képek minősége 3/4, humor 4/4, ingyenes hirdítés 5/4, hivatali TOP lista 5/5, rejtély 5/5 és végül a levezetési nyit 6/6. Az eredmény döntetlen és mindenki azt az újságú olvasza, amire éppen kedve van. (Mindjárt, ha nem döntetlen lesz ki, ez akkor is így van...) A Plus4-64 labórútról csak egy mondat: A Plusi programozásra a 64 játéka jobb, de sokkal többet használják a gepuket inkább játszan, mint programozni. **(Nicsak! Ez igaz lehet! — CoVboy)** Na, most már csak a 6. helyezett, a fantasztikus hírtel, a CoV 6-ból szeretnek egy leírás. **[En te! — CoVboy]** Mivel a hirdítők között is elég sokan kénak, szerintem nem vágunk egyedül izzni, hogy egy fél darab

semmit sem tudok vele kezdeni. Most pedig egy borzalmas filményemet fogom megmutatni. Vrted. Szóval, utasgattam a CoV 13-at, és a TökösMákba ban a következő szövegbe lettem figyelmes (idezem): "Két luthallggy az esti MTK-Umbi rangadóra (Fix kettőre veszem... — CoVboy)". Hát rigón a turkonon akadt a jégkocka "Húzen én ezt a CoVboy-t olyan normális hírtelnek ismertem. TUI NORMA LISNAK alhoz, hogy hadista legyen" — gondoltam, és a klmiai balál állapotába lávatom. **(Törj vissza közénk: a futball is egy olyan játék, amit csináni érdekes, nem pedig nézni! — CoVboy)**

9. lejezet: Az előző lejezet végen kaptam szonyd sokk miatt teljes egészében kimatad.

10. 12. lejezet: Az orvosudomány ma már csodákra képes

Kezduk elvezetni, de míg teljesen települtük, mi egy hírtel az "INDUKUN A KIRALY" ról **(TökMákban — CoVboy)** Na, közben teljesen települtük, de ez a Triad-dolog teljesen kerkasztott. Míg ankkvletben vidiám, újabb bizonyítékukra juttem rá, Pl a CoV 3 színt teljesen zúd elmlapja egyetelmű, a CoV 12 címlapjának a leír is valószínűleg a Triad-közönséget ábrázolja. Na és a PÖRÖ (Pl RADIANT) leírásában az egyik mondat Stupa mow late ról emlékeztet a fúfisták viselkedésére.

13. lejezet: Na, most egészen más...

Nem tudom észrevetted e, hogy lapják az utleledet. CoV 11, a "Commodore Közösség" e levele adott válasz. A TV elkezdte nyomtatni a DUCK FALES-t, az MTK-pályán a burzdimas konverek helyett nemcsakára még burzdimasabb mecscek pönnék (Ha attá jrt az IZZO, az lesz a DRAGONWARS...) **LAST NINJA**-sériány ról és a Szabadság szímben átépítései még nem tudak. Nem is mondtam még: pár haverommal megalakítottuk a Meg Nem Írtet Filmeken Filozófusok és tanak Klubját. Többek között behoznyoltuk, hogy végtele=nulla, a szánrgemes guruk, és az idő nyomas alakban balad. Ha képes vagy betenni a levelet a CoVboy Póntusba, becszunk téged is pötaggnak. **(Rendben, de a Klub nevének utolsó előtti szavát kéram egyes számban tenni — CoVboy)**

16. lejezet: Levezetésnek néhány marhaság

(Ilyen már volt sok, szóval vágtam. Tartalmi csonkítás így sem történt — CoVboy)

17. és egyben utolsó lejezet: Pötközünk

Hát akkor abba is lejezem, mert "RosszBM is megárt a sok": Helly, Pa, Cső, SKÁta veled, Csókázni, Bye, Kibi Bye, Mega Bye, Cuga Bye, Nr ki Bye, Legyen veled a Nyvrt, az ELITE-hozsóság" kivessen a szög... (és ott lityun bel). Dumt Arigato, Hy Nuka, See ya, Zdrasztyuyty, Heke paradia, Vrtelal, Csod Luck, hi jönnék a mibészencem és egy aláadás: HANCU - THE LIGHT IN NIGHT (H.I.N), CHAMPION OF MODESTY, HANULA ZSIDIT, him Vár Cny (Hápi IZZO). **("Hájrá Izzó" keresztnév vagy vezetéknev? — CoVboy)**

Hi. Mi az amikor CoVboy szírápott? CoVboy-kott Villámgyorsan írd a választ, ha nem akartod, hogy a következő versike valóra váljon! Ümre: Ha CoVboy nem válaszol egy héten belül.

"Parta vendémet a Dunának fala, thekam a CoVboy hátába való" **CoVboy: Szép munka. Mit felajlaksz?**

Korai lenne még örülni! A jövő hónapban ismét lesz CoV...

Az előző szám hátoldalán az eddig megjelent Spectrum Világ-ok tartalmát ismertettük, alfabetikus bontásban. Most – sok Olvasó kívánságára – a CoV 1-14 számokban található ismertető, leírások, térképek stb. listáját ismertetjük. A zárójelben szereplő első jelzés arra utal, melyik számban jelent meg, amit keresünk (pl. CoV 12), a második jelzés a géptípust jelöli (64 = C64, A = Amiga, - 4 = Plus/4), végül a cikk jellegét tudhatjuk meg (L = általában komplex leírás; I = ismertető, vagy kisebb leírás, esetleg tippek a játékhöz; T = térkép).

A-07 (CoV 5: + 4L); ABLAKOK generálása (CoV 8: - 4L); ADATHALMAZOK rendezése (CoV 6: - 4L); ARCANÁ (CoV 9:64/L); ARCHIPELAGOS (CoV 2:A/L); AUTOSTART rutin (CoV 2:64/L); (CoV 2:64/L); BARD'S TALE III (CoV 11:64, + 4L); (CoV 13:64/T); BAT MAN - JOKER, PENGUIN (CoV 2:64 A/L/T); BATMAN - THE MOVIE (CoV 4:64/I); BATTLE CHESS (CoV 4:64/T); BEACH VOLLEY (CoV 4:A/I); BERKS 3 (CoV 3: + 4L/T); BIO CHALLENGE (CoV 8:A/I); BLOODVICH (CoV 12:A/T); BOBO (CoV 8:64/T); BORROWED TIME (CoV 8:64/- 4L/T); (CoV 9:64 + 4L); BOSSZU (CoV 8:64 + 4L); BOX MANAGER (CoV 13:64/L); BÖLCSEK KÖVE (CoV 10: - 4L); BRIDGEHEAD (CoV 10: + 4/I); BUCK ROGERS (CoV 13:64 A/T); BUFFALO BILLS WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3:64/T); C nyitv sorozat (CoV 1:9:64/L); CARMEN SANDIEGO (CoV 11:64 A/L); CARRIER COMMAND (CoV 12:64 A/L); CARTHAGE (CoV 14:A/L); CASTLE MASTER (CoV 13:64 A/L/T); CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11:64 L/T); CHUCK YEAGER & ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7:64/L); COPS'N ROBBERIES (CoV 11: + 4L/T); CURSE OF RA (CoV 13:64/L); CURSE OF THE AZURE BONDG (CoV 8:64/L/T); DALLAS QUEST (CoV 13:A/L); DANGER FREAK (CoV 8:64/I); DARK SIDE (CoV 4:64 L/T); DEJA VU (CoV 9:64 A/L); DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12: - 4L/T); DIZZY (CoV 8:64/T); DIZZY II (CoV 8:64/L/T); (CoV 9:A/I); DIZZY III (CoV 8:64/I); DIZZY IV (CoV 14:64/L/T); DRILLER (CoV 7:64 + 4L/T); DRAGON'S LAIR (CoV 3:A/I); DRAGONWARS (CoV 10:64/L); DUCK TALES (CoV 10:64/L); DUNGEON MASTER (CoV 8:A/L/T); ELITE sorozat (CoV 1:8:64, - 4 A/L); ELITE (CoV 14:A/T); ESCAPE FROM DRILL (CoV 2:64/T); EXTERMINATOR (CoV 14:64 A/L); F-1 MANAGER (CoV 14:64/I); F-14 TOMCAT (CoV 5:64/L); FALCON (CoV 1:A/I); (CoV 5:A/L); (CoV 6:A/I); FENYVJÁSG rutin (CoV 17: + 4L); FIGHTER BOMBER (CoV 14:64/L); FINDERS KEEPERS (CoV 13: + 4/I); FIRE KING (CoV 13:64/L); (CoV 14:64 L/T); FISH (CoV 14:64 L/T); FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7: + 4L); FORGOTTEN WORLDS (CoV 2:64/I); FRANKIE (CoV 8:64/L/T); FUTURE WARS (CoV 8:A/I); GAMES9 CREATOR (CoV 8:7, + 4L); GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4:A/T); GEYSHA (CoV 14:A/L); GUADALCANAL (CoV 14:64/L); GUNSHIP (CoV 5:64 A/L); GYORS RAJZOLÓ FUNKCIÓK - rutin (CoV 4:5:64/L); HARD DRIVEN (CoV 8:64/I); HATTERKÉPERNYŐ HORIZONTÁLIS MOZGATÁSA - rutin (CoV 2: + 4L); HEROES OF THE LANCE (CoV 13:64/T); HOBBIT (CoV 13: + 4L); HOLLYWOOD POKER (CoV 14: - 4/I); HOSTAGES (CoV 4:64/I); HÖS LOVAG (CoV 13: + 4L); IDŐLABIRINTUS (CoV 14: - 4/I); INDIANA JONES III (CoV 2:64/I); (CoV 8:A/T); INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10:64/I); JOAN OF ARC (CoV 11:A/I); (CoV 2:A/L); JOURNEY (CoV 3:A/I); KAZETTAS PROGRAMOK LEMEZRE MÁSOLÁSA - rutin (CoV 3: - 4L); KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4: + 4L/T); KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3:64/I); KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10:A/L); KINGS OF THE BEACH (CoV 11:64/T); KING'S BOUNTY (CoV 11:64 L/T); (CoV 14:64/I); KING'S QUEST IV (CoV 7:A/I); (CoV 9:A/L); KRISTAL (CoV 11:A/I); (CoV 3:A/L); LAUREL & HARDY (CoV 8:64/L/T); LARRY II (CoV 10:A/L); LARRY III (CoV 10:A/I); (CoV 11:A/L); LASER SQUAD I (CoV 12:64/L); THE LAST NINJA (CoV 1:64 L/T); LOOM (CoV 13:A/L); LORDS OF THE RISING SUN (CoV 5:A/I); (CoV 7:A/L); MERMAID MADNESS (CoV 8:64/T); MICROPROSE SOCCER (CoV 14:64/I); MILLENNIUM 2 2 (CoV 11:A/L); MOONWALKER (CoV 8:64 L/T); (CoV 7:64/T); MYTH (CoV 7:64/I); NAUTILUS (CoV 12: + 4/T); NEUROMANCER (CoV 1:64/I); (CoV 5:64/I); (CoV 7:64/T); (CoV 8:64 L/T); (CoV 12:64 A/I); NEWZEALAND STORY (CoV 2:64/I); NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11:64 L/T); NORTH & SOUTH (CoV 4:A/I); (CoV 13:64/I); OCEAN RANGER (CoV 9:64/L); PACKEREK (CoV 11: - 4/I); PIRATES (CoV 9:64 A/L/T); (CoV 10:64 A/L); PLATINA (CoV 14: + 4/I); POLCE QUEST 2 (CoV 14:A/L); POOL OF RADIANCE (CoV 7:64/T); (CoV 12:64 L/T); (CoV 12:64/I); POPULOUS (CoV 4:A/L); POWER AT SEA (CoV 12:64/I); POWERMONGER (CoV 13:A/L); PROGRAMOZÁST KONNYTÓ rutin (CoV 6: + 4L); PROJECT FIRESTART (CoV 10:64/I); QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8:A/I); QUESTOMANIA (CoV 3:A/I); RESET leírás rutin (CoV 4: + 4L); REVS (CoV 8: - 4L); RICK DANGEROUS (CoV 5:64/I); ROCKET RANGER (CoV 3:64/I); (CoV 8:64/T); ROCKMAN (CoV 2: + 4L/T); RÖZSASZEM PÁROUC (CoV 12: + 4L); SCROLL RUTIN (CoV 11:64/L); SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7:A/I); SHADOW OF THE BEAST (CoV 5:A/I); SHOGUN (CoV 8:64/I); SHOGUN (CoV 8:A/I); SIKKORM (CoV 8:A/I); SIN CITY (CoV 8:A/I); (CoV 8:A/L); SNOWSTRIKE (CoV 8:64/T); SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1:2 A/L); SPACE ACE (CoV 7:A/I); SPACE QUEST 2 (CoV 4:A/L); SPIKY HAROLD (CoV 1: + 4L/T); SPIKY HAROLD 2 (CoV 14: + 4/T); SPY VS SPY 3 (CoV 13: + 4/I); STEEL THUNDER (CoV 5:64/I); (CoV 7:64/I); STRIDER (CoV 5:64/I); STARGLIDER (CoV 10:64/L); SUNNY SHINE (CoV 10:64 A/L); (CoV 12:64 A/L); SUPREMACY (CoV 14:A/L); SUSA A SÁRKÁNY (CoV 10:64 L/T); SWORD OF ARAGON (CoV 13:A/I); TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12:64, - 4L/T); T.B.G. RISK (CoV 11:64/I); TERRAMEX (CoV 3:64 L/T); TIMES OF LORE (CoV 1:64/I); TOM & JERRY (CoV 9:64/I); TOTAL ECLIPSE (CoV 1:64 L/T); (CoV 14:64/I); TREASURE ISLAND (CoV 14: - 4L/T); TURBO OUTRUN (CoV 8:64/I); TUSKER (CoV 6:64/I); ÚJ VADNYUGAT I (CoV 10:64, - 4L); ÚJ VADNYUGAT 2 (CoV 11:64, - 4L); UNINVITED (CoV 12:64 A/L/T); (CoV 13:64 A/I); UNTOUCHABLES (CoV 7:64/I); USS JOHN YOUNG (CoV 12:A/L); VIRUSOK (CoV 11:A/I); (CoV 3:A/I); VOYAGER (CoV 4:A/I); WAR IN THE MIDDLE EARTH (CoV 3:64/L); (CoV 12:A/I); WASTELAND (CoV 13:64/I); WATERLOO (CoV 3:A/I); WILLOW PATTERN (CoV 8:64 L/T); X-COPY 2.0 (CoV 3:A/I); X THE ADVENTURE (CoV 5:64 L/T)

A CoV 1 és 2 számából már ne rendeljétek, teljesen elfogyott!!!

A megrendelés feltételei:

1) Utánvétellel

Sokan nem tudják, és rendszeresen félreérthetik az utánvétel fogalmát. Utánvétel esetén akkor kell kifizetni az újság(ok) + postaköltség árát, amikor a postás azt házhoz hozza – vagy amikor bemegyünk érte a postára.

Az utánvétel postai díjait az újságok árával együtt a megrendelő fizeti ki átvételkor. Az utánvétellel rendeléshez elegendő az újságban található levelezőlapon bekérni a kért számot, és feladni azt a számunkra, ez egyébként levelezőlap nélkül, bármilyen levélben megtehető. Fontos, hogy aki befizeti a pénzt, vagyis a 2) Csekkre befizetés-t választja, az ne küldjön levelet, se levelezőlapot! Az akció kedvezmény csak a Spectrum Világ 2-24 számaira vonatkozik számonként 20,- Ft-tal olcsóbban küldjük, ha a levelezőlapra, vagy levélre leírásasztjuk a SpV 25 vagy a CoV 14 hátoldalán elhelyezett akció szelvényt.

2) Csekkes befizetés

Ez nagyon egyszerű. Be kell sétálni egy postahivatalba, és kéri kell egy rózsaszín pénzesutányt. A címzett rovatokba (bal és jobb hasáb) a következőket kell írni: SPECTRUM VILAG, OTP XI körzet iroda, 1117 Budapest, XI. Irinyi J u 30. A feladó rovatokba (belfeladó és középső hasáb) azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az újságot kértek, olvashatónan. Irányítószámmal együtt. Az utahány hátoldalán, a középső hasábon van egy megjegyzés rovat. Ide kell beírni, hogy mi rendeltek (pl. CoV 6), valamint ide kell beírni a megnevezést és az MNB számot is: SPECTRUM VILAG – MNB 218-98426/31624-4. A csekken annyi pénzt kell elküldeni, amennyit az újságok fogynak ára. Pl. az alóbbi példa esetén 49,- Ft-ot. A csekkek átvételéig ideje sajnos több hét is lehet!